STAR WARS™



MANUAL DEL IMPERIO



FECHA: 39:09:26

NÚM. REGISTRO: 8834991-X

ARTÍCULO:

Manual del Imperio. Guía para comandantes

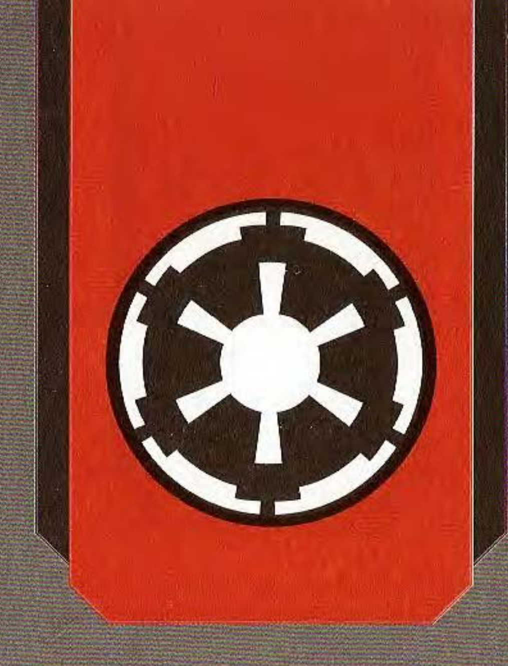
DESCRIPCIÓN: Pequeño volumen impreso con encuadernación negra

ENVIADO POR: Comandante Luke Skywalker, Mando de la Alianza

Esta copia del Manual del Imperio data de justo antes de la destrucción de la primera Estrella de la Muerte en la Batalla de Yavin. Los militares imperiales dejaron de distribuirlos inmediatamente después, por lo que es raro encontrar un ejemplar en buen estado.

La información que contiene podría ser crucial para esta guerra ahora que el Imperio está a la defensiva tras nuestra victoria en Endor. Este volumen revela la composición y estructura del Ejército, la Armada y los Cuerpos de Tropas de Asalto Imperiales, además de una cantidad de detalles asombrosa acerca de tecnología y superarmamento experimentales.

Hemos pedido a ciertos altos oficiales que nos den su opinión: el general Carlist Rieekan del Mando de la Alianza, el desertor imperial Crix Madine, el comandante Wedge Antilles del Escuadrón Pícaro, la comandante en jefe de la Alianza Mon Mothma e incluso a Han y a Leia. Estoy impaciente por empezar.



MANUAL DEL IMPERIO

GUÍA PARA COMANDANTES



INTRODUCCIÓN 5

PARTE I: LAS FUERZAS ARMADAS IMPERIALES

El Nuevo Orden del Imperio 9
Historia del Imperio Galáctico 11
Estructura de las fuerzas armadas imperiales 12
¿Cómo podemos dirigir una galaxia? 14
Espías y policía secreta 16
Política imperial 20
Reclutamiento militar 21

PARTE II: LA ARMADA IMPERIAL

Historia de la Armada Imperial 27
La tripulación imperial 28
Uniformes de la Armada Imperial 30
Insignias de oficial de la armada 32
Estructura y organización 34
Naves de la flota de la Armada Imperial 40
Informe de misión: la Batalla de Turkana 54

PARTE III: EL EJÉRCITO IMPERIAL

Historia del Ejército Imperial 61
El soldado imperial 63
Uniformes del Ejército Imperial 64
Estructura de misiones 65
Vehículos del Ejército Imperial 76
Guarniciones imperiales 86
Informe de misión: la Pacificación de Salline 94

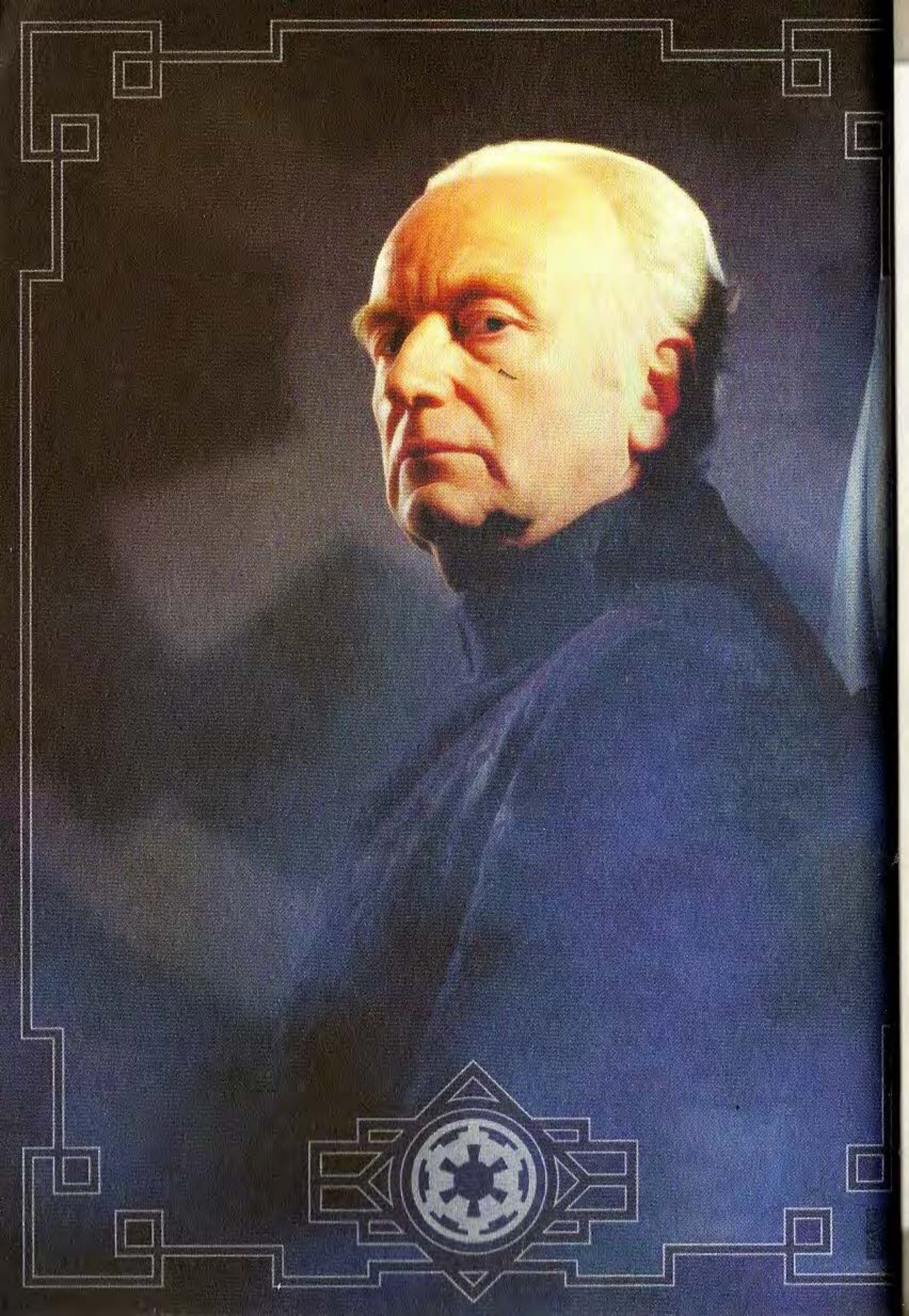
PARTE IV: EL CUERPO DE TROPAS DE ASALTO

Historia del Cuerpo de Tropas de Asalto 99
Academias y entrenamiento 103
El soldado de asalto imperial 104
Estructura y organización 112
Especializaciones de las Tropas de Asalto 116
Unidades de élite de las Tropas de Asalto 124
Informe de misión: heroísmo al servicio del Emperador 130

PARTE V: LA DOCTRINA IMPERIAL

La proyección del poder: el derecho del Imperio a gobernar 134
La doctrina Tarkin: el anteproyecto de la supremacía 136
La Rebelión: una grave amenaza para el orden imperial 140
La Rebelión: amenazas activas 141
Superarmamento 144
Estación de combate orbital DS-1 imperial: la Estrella de la Muerte 149

NOTA FINAL DE SU MAJESTAD IMPERIAL 159



INTRODUCCIÓN

Por Su Majestad Imperial el Emperador Palpatine

El Imperio existe desde hace diecinueve años, pero está listo para reinar durante mil años más. La transición de República a Imperio representa una transmisión de poderes sin precedentes en la historia de la galaxia, pero la República no podía proseguir y los pueblos que la formaban estaban desesperados. Cuando los políticos congregados de la República se negaron a elegir entre el éxito y la ruina, fui yo quien tomó la decisión por ellos.

La unificación nos ha llevado a alcanzar la gloria. Con el Imperio celebramos:

- **UN ÚNICO GOBERNANTE**
- **UNA ÚNICA NORMATIVA LEGAL**
- **UNA ÚNICA LENGUA COMÚN**
- **UNA ÚNICA VISIÓN DEL PROGRESO SOCIAL**

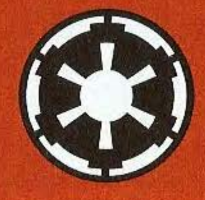
El Imperio no tolera a aquellos que pretenden interferir con esta unidad. La violencia debe afrontarse con violencia, pues es el único lenguaje que entienden los rebeldes y los traidores.

Como comandante a mi servicio, eres parte de la mayor fuerza militar de la historia de la galaxia. Aprende cuál es tu sitio y cumple con tu deber.

Emperador Palpatine

Su Majestad Imperial el Emperador Palpatine





PARTE I

LAS FUERZAS ARMADAS IMPERIALES

Por el almirante Wulff Yularen



El Imperio es vasto y nuestros agentes están en todas partes. De esta manera, desmoralizamos a nuestros enemigos. De esta manera, inspiramos a los que nos son leales.

La envergadura de la maquinaria de guerra imperial no tiene precedentes. Nunca antes en la historia de la galaxia se ha reunido una fuerza militar semejante, nunca a tal escala, nunca con tanta variedad y nunca a lo largo de tantos mundos. Poco hay en la galaxia que no esté bajo control del Imperio, y no es sino una acción trivial que el Imperio anexione un nuevo mundo cuando el Emperador así lo desea.

Pero esto no significa que los desafíos sean inexistentes. Es fácil que los ciudadanos se dejen llevar por la indolencia y la pereza y a continuación caigan en la delincuencia o la traición. El Ejército Imperial siempre está presente para recordarles las consecuencias a las que habrán de enfrentarse si se desvían. Aquellos que son leales se hallan muy a gusto en el Ejército Imperial, que garantiza que en sus mundos natales nunca camparán a sus anchas los bárbaros alienígenas.

Este manual se te entrega a ti, un oficial al servicio del Emperador, para que comprendas la dimensión de tus responsabilidades y el honor que conlleva tu rango.

«CON EL NUEVO ORDEN DEL IMPERIO, SE SALVAGUARDARÁN NUESTRAS MÁS PRECIADAS CREENCIAS. DEFENDEREMOS NUESTROS IDEALES MEDIANTE LA FUERZA DE LAS ARMAS. NO DAREMOS CUARTEL A NUESTROS ENEMIGOS Y NOS MANTENDREMOS UNIDOS FRENTE A ATAQUES INTERNOS O EXTERNOS. QUE LO SEPAN LOS ENEMIGOS DEL IMPERIO: AQUELLOS QUE SE ENFRENTEN A LA DETERMINACIÓN DEL IMPERIO SERÁN APLASTADOS.»

—EXTRAÍDO DEL DISCURSO INAUGURAL DEL EMPERADOR PALPATINE, PRONUNCIADO EL 16:5:24

Yo estaba sentada en la cámara del Senado cuando Palpatine pronunció esas mentiras arteras. Lo peor fue el aplauso de mis compañeros. —Mothma

EL NUEVO ORDEN DEL IMPERIO

—NUESTRA SENDA HACIA LA VICTORIA—

El Nuevo Orden es el nombre del proyecto político del Emperador Palpatine. Es un nombre apropiado para el sistema que ha puesto fin al dislate y los sinsentidos de la Antigua República.

El Nuevo Orden es una respuesta directa a los fracasos de la Antigua República, y una sabia corrección de sus excesos. Con el Nuevo Orden, las fallidas democracias del «todos tienen razón» han sido reemplazadas por una estructura clara que es, a su vez, autoritaria y militarista. La Comisión para la Preservación del Nuevo Orden (COMPNOR) vela por sus principios. Las ventajas de dicha estructura son, entre otras:

» **AUTORIDAD CENTRALIZADA.** No hay duda de quién está al mando, y esto acaba con el ostentoso arribismo entre senadores.

En vez de eso, lo han reemplazado por el [illegible] arribismo entre moffs y almirantes. —Leia

» **UN EJÉRCITO IMPONENTE.** Si algún peligro, interno o externo, amenaza al Imperio, nuestras fuerzas armadas actúan en represalia, raudas y sin piedad.

» **DEPENDENCIA DE LO IMPRESCINDIBLE, NO DE LO DESEABLE.** La clave para la eficiencia está en aquello que resulta estrictamente necesario. La infraestructura del Imperio se reduce a su propia esencia, haciendo manifiesta la función a través de la forma.

» **GOBIERNO POLÍTICO CENTRADO EN EL NÚCLEO.** Ésta es una concesión necesaria, pues las especies alienígenas del Borde son conocidas por ser impredecibles y proclives a la violencia. La historia del Senado de la República es la prueba de que las especies primitivas no están preparadas para tomar parte en nuestras instituciones, ni siquiera para gobernar sus propios mundos natales. Tomando el control directo de los asuntos del Borde les hacemos un gran favor a sus habitantes. En casos extremos, ha resultado necesario organizar una extinción estratégica por el bien de la seguridad de la galaxia.

No es una exageración. Yo lo he visto desde dentro. -MADINE

» **NACIONALIZACIÓN DEL COMERCIO.** El Imperio aprueba la competencia corporativa, e incluso ha instaurado el Sector Corporativo, donde el mercantilismo transparente pueda desarrollarse sin interferencias. No obstante, ninguna empresa se llenará los bolsillos a costa del bien común. El Imperio ha nacionalizado muchas empresas históricas, entre ellas TaggeCo, Astilleros Kuat y Santhe/Sienar, lo que ha permitido a sus

Chewie y yo ya no somos bien recibidos en el Sector Corporativo. Creo que nos llevamos todo el dinero que tenían allí. —Han

ingenieros contribuir a nuestra prosperidad colectiva.

» **DOMINIO CULTURAL.** La Comisión para la Preservación del Nuevo Orden reconoce que la autoridad es algo más que dominar el campo de batalla: también consiste en dominar las mentes. La Coalición para el Progreso de COMPNOR supervisa la producción artística para asegurarse de que profesa la debida veneración hacia Su Majestad Imperial. Los artistas que manifiesten tendencias subversivas recibirán la rehabilitación necesaria.

Cualquier gobierno incapaz de tolerar las críticas es débil, sin importar cuántas batallas diga haber ganado. —Leia

» **POR NUESTRA PROPIA MANO.** La Orden Jedi pertenece al pasado. Ningún humano orgulloso volverá a sufrir a merced del gobierno elitista de una estirpe aberrante. Se ha demostrado que sus trucos no eran más que patrañas desde el principio. Si los Jedi tenían de veras algún poder, ¿cómo es que los soldados clon los liquidaron con tanta facilidad? Se rumorea que Lord Darth Vader y otros seguidores de alto rango poseen capacidades para crear ilusiones similares a las de los Jedi, pero ellos han jurado emplearlas en perfecta sintonía con los deseos del Emperador. Quienes no lo hagan serán exterminados.

Los súbditos del Imperio no quieren otra cosa que la paz. El Nuevo Orden supone un cambio bien recibido por quienes aún conservan frescos en la memoria los estragos de las Guerras Clon.

Como comandante de las fuerzas armadas imperiales, eres una figura influyente. Mediante tus acciones, servirás de inspiración a los reclutas para que ingresen en la academia, harás aumentar el número de miembros de COMPNOR y convencerás a los ciudadanos de que deben asumir su responsabilidad con respecto a las actividades de sus vecinos y denunciarlos. Todo ello nos será útil cuando se requiera que las fuerzas armadas imperiales caigan sobre una madriguera rebelde con todo el peso de la justicia.

Menos mal que nosotros también contamos con unos cuantos yunques. —Wedge

La lealtad debe ponerse a prueba. Los súbditos imperiales no deben sentirse cómodos en la apatía.

HISTORIA DEL IMPERIO GALÁCTICO

—NUESTRO GLORIOSO FUTURO—

Mon Mothma y mi padre hicieron lo correcto al intentar salvar la República. A través de la Alianza, restauraremos una República mejor y más justa. —Leia

La República tenía graves defectos, pero sustituirla por la tiranía es aún peor.

Ha pasado algo menos de dos décadas desde que nuestro Emperador pronunciara su Declaración del Nuevo Orden. Mientras que algunos reclutas recuerdan vagamente la era anterior (o no la recuerdan en absoluto), muchos de nosotros recordamos los escandalosos excesos que hicieron de la proclamación de Palpatine algo inevitable.

Incluso ahora hay quien dice que la República se podría haber salvado con reformas y enmiendas. Quien diga eso es un necio.

La República llevaba milenios retozando en su propia inmundicia. Cuántas veces habré oído la misma cantinela: «¡Hay que dar tiempo al sistema para que funcione!» Mil años bastan para saber si un sistema es viable o no, Senador.

Si a un paciente se le inyecta un veneno de efecto retardado, el cirujano le cortará la extremidad antes de que éste llegue al corazón. El Emperador Palpatine hizo gala de una sabiduría similar. A algunos les pareció arrogante su discurso ante el Senado, pero su oposición le dio al Nuevo Orden su primera lista de enemigos.

Aquellos que se alzaron en contra del Canciller Supremo Palpatine durante las Guerras Clon descubrieron que tenían todas las de perder. ¿Dónde están ahora? Si tienes estómago, comprueba los registros imperiales de ejecuciones.

La militarización es la cura para la enfermedad que la Antigua República propagó por la galaxia. El Nuevo Orden brinda dicha salvación a través de la Armada, el Ejército y las Tropas de Asalto Imperiales.

«UNIENDO TODA LA GALAXIA CON UNA ÚNICA LEY, UNA ÚNICA LENGUA Y LA GUÍA ILUMINADA DE UN ÚNICO INDIVIDUO, LA CORRUPCIÓN QUE AFECTABA A LA REPÚBLICA EN SUS ÚLTIMOS AÑOS JAMÁS ARRAIGARÁ. LOS GOBERNADORES REGIONALES ELIMINARÁN LA BUROCRACIA QUE PERMITIÓ AL MOVIMIENTO SEPARATISTA CRECER SIN CONTROL. UNAS FUERZAS ARMADAS FUERTES Y EN EXPANSIÓN GARANTIZARÁN LA HEGEMONÍA DE LA LEY.»

—EXTRAÍDO DEL DISCURSO INAUGURAL DEL EMPERADOR PALPATINE, PRONUNCIADO EL 16:5:24

ESTRUCTURA DE LAS FUERZAS ARMADAS IMPERIALES

—UNOS CIMIENTOS INAMOVIBLES—

Se puede entender cómo funciona cualquier máquina examinando sus componentes. Las fuerzas armadas imperiales no son una excepción.

Las fuerzas armadas responden en última instancia ante nuestro comandante en jefe, el Emperador Palpatine, pero nuestro máximo órgano rector es el Alto Mando Imperial. Este comité dirige el Mando Naval, el Mando del Ejército, el Mando de las Tropas de Asalto y todas las ramas auxiliares.

Sea cual sea la amenaza, al Alto Mando Imperial le corresponde coordinar la adecuada combinación de fuerzas terrestres, aéreas, espaciales y de operaciones especiales a fin de cumplir el objetivo de la misión. Además, sincroniza nuestro esfuerzo bélico con las labores de la Inteligencia Imperial, COMPNOR y de otros aliados intergubernamentales.

El Alto Mando Imperial tiene autoridad sobre las siguientes ramas y divisiones militares:

LA ARMADA IMPERIAL

La fuerza de combate espacial del Imperio encarna todo su poder con sus destructores estelares y otras potentes naves de guerra, además de con los omnipresentes escuadrones de cazas estelares TIE (ver análisis detallado en la Parte II).



La estructuración lleva a la eficiencia, la eficiencia lleva al orden. Recuerda que en último término sirves al Emperador.

MUCHOS DE ESTOS EXPLORADORES LLEGAN EN BUSCA DE AVENTURAS Y NO TIENEN NI IDEA DE PARA QUÉ USA EL IMPERIO LOS DATOS QUE ELLOS LES ENVÍAN. HEMOS TENIDO A MUCHOS DESERTORES PROCEDENTES DE LOS CUERPOS DE OBSERVACIÓN. —RIEEKAN

EL EJÉRCITO IMPERIAL

La fuerza de invasión y ocupación planetaria del Imperio es conocida por sus andadores AT-AT y otros vehículos pesados de asalto, además de por la valentía de sus soldados en el frente (ver análisis detallado en Parte III).

CUERPO DE TROPAS DE ASALTO IMPERIALES

La fuerza de choque del Imperio, pertrechada con su característica armadura blanca, opera en entornos peligrosos a lo largo y ancho de la galaxia (ver análisis detallado en Parte IV).

DEPARTAMENTO IMPERIAL DE INVESTIGACIÓN MILITAR

La división de investigación armamentística del Imperio dirige numerosos proyectos de alto secreto que han dado lugar a nuevas y asombrosas armas, naves de guerra y estaciones de combate (ver análisis detallado en Parte V).

CUERPO DIPLOMÁTICO IMPERIAL

El brazo diplomático del Imperio ejerce un papel a menudo subestimado pero necesario a la hora de tratar con mundos hostiles. Los embajadores y negociadores que forman el Cuerpo Diplomático se aseguran de que los pueblos ocupados sigan los dictados del Emperador, reduciendo la necesidad de pacificación mediante el uso de la fuerza.

a aceptar sobornos ha sido una gran baza para los rebeldes. —Leia

CUERPO DE INGENIEROS IMPERIALES

La sección de ingeniería del Imperio se ocupa de construir guarniciones y otras estructuras de valor estratégico como minas para la extracción de minerales metalíferos, generadores de energía y estaciones espaciales, entre otros.

CUERPOS DE OBSERVACIÓN Y DE EXPLORACIÓN IMPERIALES

Las divisiones de cartografía y exploración están integradas en la Armada Imperial. Estos exploradores ayudan a expandir los confines del Imperio identificando mundos listos para su conquista o explotación.

CUERPO QUIRÚRGICO IMPERIAL

La rama médica del Imperio opera tanto en quirófanos como a bordo de naves de guerra cercanas a campos de batalla planetarios. Sus conocimientos se han utilizado para el desarrollo de nuevos métodos de guerra biológica.

POLICÍA MILITAR IMPERIAL

La policía militar interna del Imperio mantiene el orden entre las filas según sea necesario, aunque nuestros soldados están tan bien disciplinados que rara vez se requiere su intervención.

Conozco a un barman de Commenor que no diría lo mismo. —Han

¿CÓMO PODEMOS DIRIGIR UNA GALAXIA?

—NUESTRO PLAN ESTRATÉGICO—

Con el Nuevo Orden, el gobierno planetario fluye de arriba abajo, partiendo desde la autoridad central. Las fuerzas armadas imperiales mantienen el orden para preservar la prosperidad y la seguridad del Imperio. Como comprobarás, estamos tomando medidas para hacer esta jerarquía aún más eficiente.

LA DISOLUCIÓN DEL SENADO IMPERIAL

Para cuando leas esto, el Senado Imperial habrá dejado de existir. Sirvió como mediador en la transición de la Antigua República al Nuevo Orden, pero ya no tiene razón de ser.

Cortando los últimos lazos con el pasado, el Emperador desterrará la fallida filosofía de la representación mediante la mayoría. En lugar de senadores, los súbditos imperiales tendrán ahora gobernadores en cada sector que administrarán sus necesidades.

El Senado ha sido refugio de rebeldes durante demasiado tiempo. Aquellos que se oponen al gobierno del Emperador se tienen a sí mismos por nobles idealistas, y su pretenciosidad roza peligrosamente la traición. Ya no contarán con un medio oficial para esparcir sus mentiras.

La Inteligencia Imperial informa de que algunos miembros del Senado incluso han empezado a colaborar con la Alianza Rebelde. Los hemos identificado y dejarán de ser un problema.

Verás comunicados públicos afirmando que la suspensión del Senado se mantendrá «únicamente mientras dure la alerta». Pero has de saber que la decisión del Emperador es definitiva

Yo «desaparecí» antes de que tuviera lugar la disolución. Podía servir mucho mejor a Chandrila estando allí. —Mothma

---

EL NUEVO ORDEN DE PAZ HA TRIUNFADO SOBRE EL OSCURO SECRETISMO DE MAGOS VERGONZANTES. LA DIRECCIÓN DE NUESTRO CURSO ES CLARA. YO CONDUCIRÉ AL IMPERIO A UNA GLORIA QUE ESCAPA A LA IMAGINACIÓN.

—EXTRAÍDO DEL DISCURSO INAUGURAL DEL EMPERADOR PALPATINE, PRONUNCIADO EL 16:5:24

LA REORDENACIÓN DEL TERRITORIO IMPERIAL REDUNDA EN UNA MAYOR EFICIENCIA

Nuestros nuevos macrosectores se componen de numerosos sectores más pequeños. Esta estructura facilita el control directo de las fuerzas armadas, el control de la información y un sistema de tributación de los súbditos imperiales más eficiente.

Un gobernador regional, o gran moff, dirige cada macrosector. Los gobernadores de sector, o moffs, administran los sectores más pequeños. Los gobernadores tienen el control directo político y militar de sus territorios.

Como comandante militar, esta estructura es tu mayor baza. Los políticos respaldarán tus acciones. Nadie te dará órdenes contradictorias ya que la cadena de mando está clara. Tienes carta blanca para hacer cumplir la voluntad del Imperio mediante la fuerza de las armas.

LA PROPAGANDA: CONTROLANDO LA HISTORIA

La Comisión para la Preservación del Nuevo Orden organiza todo apoyo institucional y público a Su Majestad Imperial y a los principios del Nuevo Orden.

Ser miembro de COMPNOR goza de popularidad entre quienes nos son leales, pues es la forma más visible de demostrar su fidelidad a nuestra ideología. A través de los grupos juveniles y culturales de COMPNOR, el Imperio puede controlar la historia y las reacciones de sus súbditos. Los patriotas voluntarios de COMPNOR mantienen vigilados a sus vecinos y nos informan de posibles colaboracionistas. COMPNOR también dirige su propia unidad paramilitar, la CompForce.

Los medios de comunicación NewsNet ya no son entidades privadas. Ahora, la Holovisión Imperial es el canal oficial de temas actuales para el público. Otras entidades no oficiales como TriNebulon News, Brentaal Trade News y Core News Digest saben que la publicación de primicias o la difusión de cualquier sentimiento desleal es punible.

Esto puede ser problemático si esperamos capturar los Mundos del Núcleo. Es necesario transmitirles nuestra versión de la historia. -MADINE



GRACIAS A QUE EL IMPERIO CONTROLA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN, PODEMOS CAMBIAR CUALQUIER NOTICIA EN BENEFICIO DEL EMPERADOR.

ESPÍAS Y POLICÍA SECRETA

—NUESTROS SOLDADOS INVISIBLES—

Los hallazgos y el trabajo puntero de Inteligencia Imperial y de la Oficina de Seguridad Imperial son de vital importancia antes de lanzar una ofensiva. Dichas agencias componen los servicios centrales de inteligencia del Imperio.

Los espías pueden resultar tan valiosos como los soldados gracias a la información que reúnen sobre la capacidad y composición de las fuerzas enemigas. Sin embargo, la infame red de los espías bothan no está controlada por el Imperio. Sospechamos que están alineados con la Alianza Rebelde.

NO TODOS, PERO SÍ LOS SUFICIENTES.
-RIEEKAN



INTELIGENCIA IMPERIAL SE MANTIENE ALEJADA DE LAS LÍNEAS ENEMIGAS, PERO CADA UNA DE LAS DECISIONES QUE TOMA UN COMANDANTE SE BASA EN SUS PESQUISAS.

INTELIGENCIA IMPERIAL

Al término de las Guerras Clon, la agencia conocida como Inteligencia de la República fue reconvertida en Inteligencia Imperial. Este órgano reúne información mediante vigilancia activa y pasiva. Sus agentes encubiertos se infiltran en gobiernos planetarios y organizaciones criminales como los cárteles de los hutts y la Alianza Rebelde, entre otras.

La agencia está bajo la supervisión del Ubictorado, un consejo secreto que responde ante el Emperador y los más altos escalafones del Mando Imperial. El único miembro reconocido del Ubictorado es el Director de Inteligencia Imperial, quien actúa como la imagen pública de la agencia al tiempo que mantiene en secreto los detalles de sus operaciones.

Entre las divisiones de Inteligencia Imperial se incluyen:

ANÁLISIS: este grupo se encarga de procesar la ingente cantidad de datos que llega a cada segundo desde cada uno de los mundos del Imperio. Dentro de esta división se encuentran las siguientes secciones:

» Medios: se encarga de examinar las NewsNets en busca de opiniones negativas y mensajes ocultos.

» Señal: examina ondas portadoras, paquetes de imágenes y otras transmisiones para dar con información valiosa camuflada entre las interferencias del canal.

» Criptoanálisis: descifra códigos y mensajes cifrados. APUESTO A QUE ERREDÓS SERÍA CAPAZ DE SUPERAR A LA DIVISIÓN ENTERA. —LUKE

» Tecnología: utiliza ingeniería inversa en aparatos para desarrollar nuevos dispositivos de escucha y grabación.

» Interrogación: extrae información de agentes enemigos en interrogatorios cara a cara.

INTELIGENCIA: esta división recoge los datos de Análisis y los emplea para predecir los movimientos del enemigo.

» Sedición: señala a cualquier grupo con potencial para crear una resistencia organizada.

» Comunicaciones externas (ExCom): transmite mensajes cifrados altamente seguros entre Inteligencia y las fuerzas armadas.

Por suerte, todo medio que el Imperio dedica a vigilar a los suyos es un recurso menos que apunta en nuestra dirección.
—MADINE

OFICINA DE OPERACIONES: en calidad de organismo central de la agencia, dirige seis subdivisiones de importancia crucial:

» Vigilancia: identifica a sospechosos para su observación y seguimiento.

» Renik (Contrainteligencia): descubre enemigos infiltrados en nuestra estructura de mando.

» Servicio diplomático: se ocupa de tratados, anexiones y otras misiones políticas.

» Infiltración: envía personal altamente cualificado a trabajar en operaciones encubiertas.

» Desestabilización (Destab): compromete la estabilidad de gobiernos locales, facilitando en gran medida las conquistas militares.

» Asesinato: elimina objetivos con silenciosa eficiencia.

COMLINK IMPERIAL: este grupo rastrea comunicaciones en toda la HoloNet y el subespacio, interceptando datos y señalando palabras o frases problemáticas.

SECTOR PLEXUS: con el cometido de almacenar cuantos datos reúna Inteligencia Imperial, este grupo gestiona la mayor base de datos que existe, la cual empequeñece la biblioteca digital de Obroa-skai.

OFICINA DE ORGANIZACIÓN INTERNA: esta división de asuntos internos garantiza la lealtad e incorruptibilidad de todos los agentes y el personal.

AJUSTES: estos agentes de operaciones encubiertas dependen directamente del Ubictorado. Se les avisa como último recurso cuando otros operativos fracasan. Cuentan con numerosos recursos a su disposición que incluyen equipos experimentales desarrollados por el Departamento Imperial de Investigación Militar.

INQUISICIÓN: los inquisidores son los agentes del Emperador en la sombra. Forman parte de lo que el Emperador llama «sus adeptos del lado oscuro». Su principal cometido es dar caza, apresar e interrogar a los Jedi. Algunos de los propios inquisidores podrían ser, incluso, antiguos Jedi. Pese a estar clasificada como parte de Inteligencia Imperial, la División de Inquisición responde directamente ante el Emperador Palpatine.

SORPRENDE LO POCO QUE MENCIONAN A LOS INQUISIDORES EN ESTE MANUAL.
¿LOS MANTENDRÍA EL EMPERADOR EN SECRETO POR SUS PODERES DE LA FUERZA? LA MENTALIDAD MILITAR NO SE FÍA DE ELLA; MÁS BIEN LA NIEGA. —LUKE

OFICINA DE SEGURIDAD IMPERIAL

La Oficina de Seguridad Imperial trabaja en paralelo a Inteligencia Imperial y muchas de sus funciones se solapan con las de su

NO SERÁ NUESTRA MENTALIDAD MILITAR. LA ALIANZA SE ALEGRA DE TENER A SKYWALKER Y A CUALQUIERA COMO ÉL A BORDO. —RIEEKAN

Los soldados imperiales odian a la OSI. A nadie le gusta que le miren por encima del hombro continuamente. -MADINE

«hermana mayor». Sin embargo, la OSI es una organización moderna, fundada bajo los auspicios del Nuevo Orden. Existe para garantizar la homogeneidad ideológica en el seno de las operaciones internas del Imperio. Los agentes de la OSI son, en esencia, la policía secreta del Imperio.

Entre las ramas de la OSI se incluyen:

VIGILANCIA: encargada de destapar la deslealtad y la ineficiencia, esta rama informa de toda infracción directamente al núcleo central de la OSI en Coruscant.

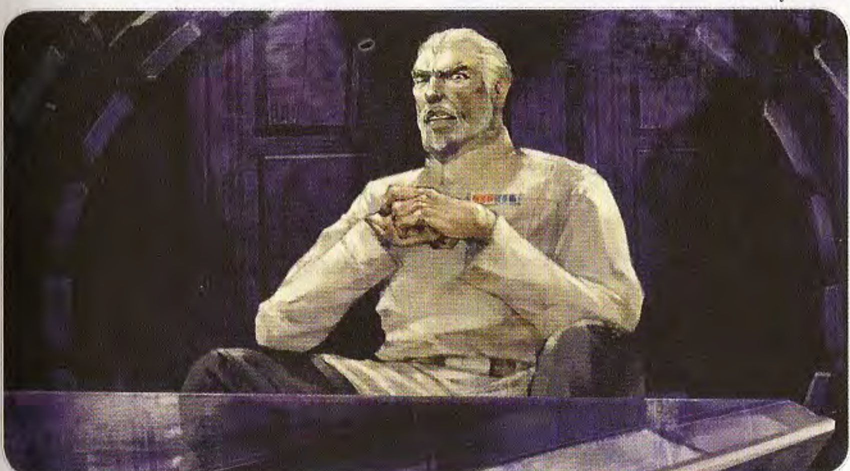
INVESTIGACIÓN: un grupo interinstitucional que lleva a cabo labores de infiltración y vigilancia encubierta en coordinación con las fuerzas armadas imperiales.

ASUNTOS INTERNOS: esta división tiene plena autoridad para vigilar cualquier agencia del Imperio, incluidas las de ciencia, comercio y derecho imperial.

REEDUCACIÓN: esta fuente de propaganda pone en práctica la instrucción forzada en los preceptos de COMPNOR para quienes han sido condenados por deslealtad.

DOTACIÓN: un grupo paramilitar que proporciona los efectivos necesarios a otras divisiones de la OSI para asegurarse de que cuentan con los medios para llevar a cabo sus órdenes.

INTERROGATORIOS: los agentes interrogan a sospechosos capturados (su tasa de éxito es mayor que la de los interrogadores de Inteligencia Imperial). Lo más escalofriante es lo que no cuentan. —Leia



LOS INTERROGADORES IMPERIALES SON DESPIADADAMENTE EFICACES Y SON CAPACES DE ARRANCARLE UNA CONFESIÓN A PRÁCTICAMENTE CUALQUIER PRISIONERO.

POLÍTICA IMPERIAL

—SIN AMBIGÜEDADES—

Como comandante, deberás conocer los procedimientos estándar del Imperio para tratar con grupos ajenos a él.

Como las tornas han cambiado, ahora esta facción empieza a actuar a favor de la Alianza. -Mothma

CAZARRECOMPENSAS

El Gremio de Cazarrecompensas es ahora una sociedad aliada con el Imperio, gracias a un acuerdo entre el líder del gremio, Cradossk, y la división de cumplimiento de la ley imperial. Si «el mejor postor es quien pone las reglas», como creen ellos, la Tesorería del Imperio debería bastar para pagar por la muerte o captura de nuestros más infames enemigos.

PIRATAS Y CORSARIOS

Aunque estos grupos se asemejan, los corsarios, en principio, están en nuestro bando. El Emperador Palpatine les ha entregado una patente de corso que les da derecho a saquear naves enemigas en su beneficio. En caso de toparte con corsarios con licencia del Imperio en el Borde Exterior, dales libertad para actuar siempre y cuando no interfieran en tus propios asuntos.

Los piratas no operan con la autorización del Imperio. La pena por piratería es la muerte.

¿El «incidente»? ¡Si les dimos una paliza! -Han

CONTRABANDISTAS

El incidente de Nar Shaddaa aún está reciente en el recuerdo, y los informes indican que no se debe subestimar a estos transportistas delincuentes. La mayoría de contrabandistas trabajan para los cárteles de los hutts. Aunque el Imperio no tolera la anarquía, los hutts juegan un papel importante en la economía del Borde Exterior. Cualquier acción contundente que se emprenda para bloquear el comercio de contrabando deberá ser autorizada previamente por el Mando Imperial.

ALIENÍGENAS

Aunque siempre resulten problemáticos, muchos de los pueblos alienígenas del Borde Exterior son primitivos y apenas representan una amenaza. No obstante, procura no ignorarlos o podrías verte obligado a sofocar un inesperado alzamiento por parte de los nativos. El Cuerpo de Ingenieros Imperiales podría necesitar pueblos sumisos como mano de obra.

LA ALIANZA REBELDE

Las órdenes con respecto a estos traidores son universales: capturar a los miembros de alto rango para que la OSI los interrogue y exterminar al resto.

RECLUTAMIENTO MILITAR

—VISUALIZAR LA PRÓXIMA GENERACIÓN—

Las fuerzas armadas imperiales son poderosas, pero la continuidad de su poder sólo es posible mediante el reclutamiento y el entrenamiento de la nueva generación de oficiales.

En calidad de oficial, conoces la gran diferencia entre los que lideran y los soldados de a pie. Los oficiales superiores son producto del sistema de academias.

Eso no son más que tonterías. ¿Han olvidado que yo provengo del sistema de academias? -Han

El sistema de academias es anterior a la era Imperial. Con el desgobierno de la Antigua República, las academias se atrofiaron y quedaron reducidas a la sombra lamentable de lo que fuera su antigua gloria, enviando a los graduados a engrosar las escasas filas del Departamento Judicial y de los Servicios Mercantes.

El Imperio restauró el sistema de academias y sus dignas tradiciones. Existen instalaciones de entrenamiento para la Armada, el Ejército y las Tropas de Asalto en decenas de mundos. Algunas son confidenciales y sólo los miembros del Mando Imperial las conocen, mientras que otras gozan de gran fama y sus nombres son conocidos en toda la galaxia desde hace siglos.

ACADEMIAS NAVALES

Los oficiales de la Armada Imperial se forman en academias del Sector Naval para graduarse como tenientes. Los cadetes más prometedores se enrolan en una de las academias navales de élite, donde los graduados podrían alcanzar el rango de jefe de escuadrón de cazas TIE o el de capitán de destructor estelar.

ACADEMIA NAVAL DE PREFSBELT IV: esta prestigiosa institución naval se inspira en las antiguas tradiciones guerreras de Coruscant. Sus hangares y pistas de aterrizaje son un constante hervidero.

Muchísimos buenos pilotos provienen de Prefsbelt. Hobbie y Biggs, por ejemplo. -Wedge

ESCUELA DE PILOTOS DE CORUSCANT: la EPC se encuentra en la sede del Imperio. Debido a su importancia, entrena normalmente a hijos de linajes militares famosos.

ACADEMIAS DE OFICIALES DEL EJÉRCITO:

Las academias del ejército funcionan de manera similar a las de la armada. Las academias de los sectores menores contribuyen a la reserva de candidatos de numerosas instituciones de renombre.



ACADEMIA DE RAITHAL: la Academia de Raithal es una de las instituciones más antiguas de la galaxia. Revitalizada por el Imperio, Raithal cuenta con campos de entrenamiento con fuego real para andadores AT-AT y otros vehículos pesados de asalto.

ACADEMIA MILITAR IMPERIAL DE CORULAG: de entre todos los mundos del Núcleo, es el de Corulag el que alberga esta joya. Aunque se trata, principalmente, de una academia del ejército, las instalaciones también entrenan a pilotos. Éstas cuentan con campos de aviación adicionales en la órbita y en la superficie de la luna de Corulag.

ACADEMIAS DE TROPAS DE ASALTO

Ahora que los rangos entre las Tropas de Asalto ya no los ostentan soldados clon veteranos, han surgido por toda la galaxia instalaciones de entrenamiento para oficiales de las Tropas de Asalto. Quienes se enrolan descubren allí que las academias de soldados de asalto son famosas por ser implacables.

ACADEMIA MILITAR DE CARIDA: esta institución existe desde hace siglos, pero con el Imperio su pericia se ha encaminado a la formación de soldados de asalto. La academia de Carida posee instalaciones que se extienden por todo el planeta. Su gravedad, más fuerte de lo común, curte a los futuros graduados.

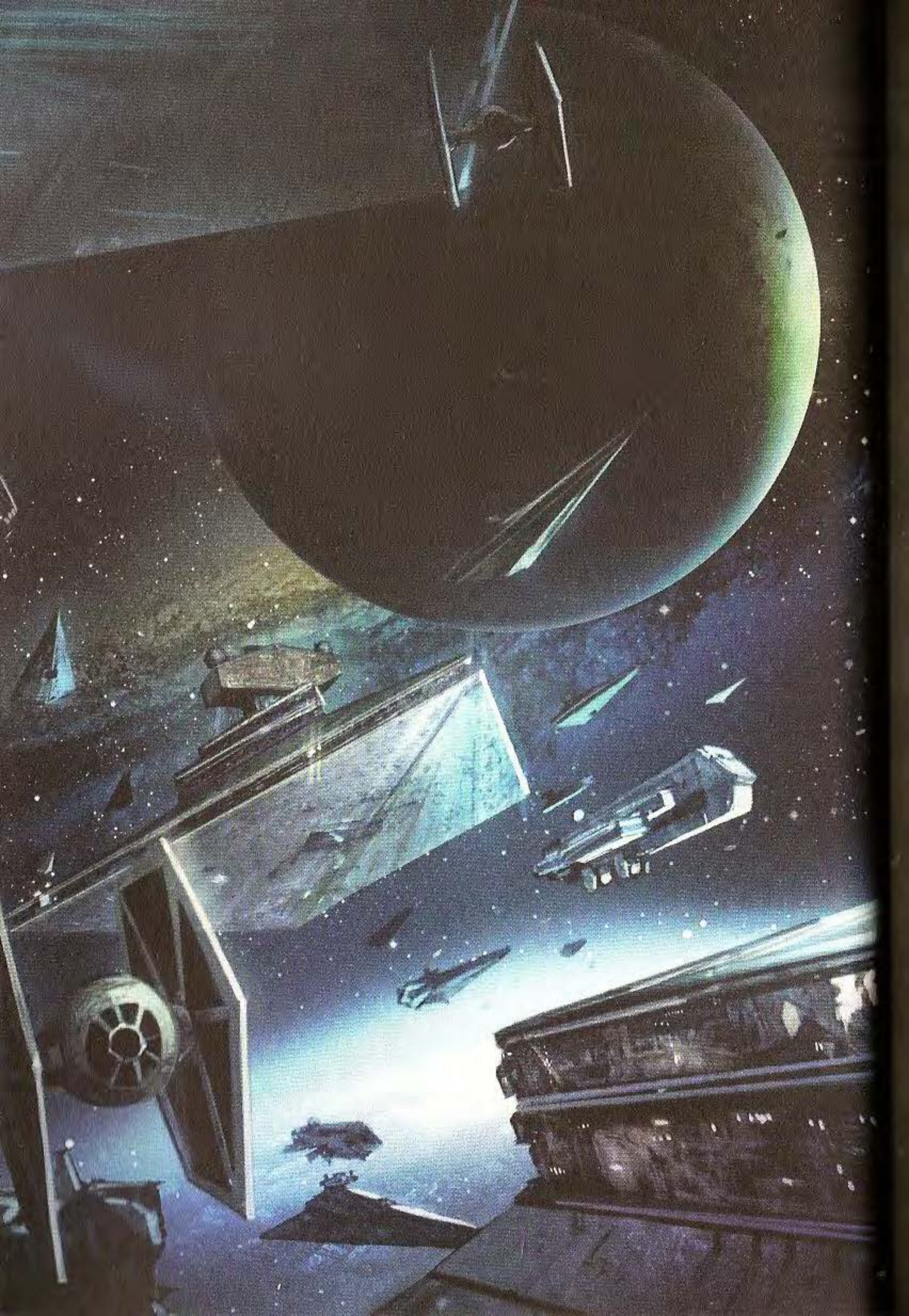
ACADEMIA DE LA GUARDIA REAL DE YINCHORR: este implacable planeta tiene, como corresponde, un sistema de entrenamiento igualmente duro. La ciudadela de Yinchorr instruye a miembros de la Guardia Real personal de Palpatine mientras que en complejos más pequeños se forma a oficiales de los soldados antidisturbios imperiales y de otras divisiones de las Tropas de Asalto. Es improbable que se te permita acceder a algo más que a información general acerca de esta institución.

«AVANZAMOS COMO UN ÚNICO PUEBLO: LOS CIUDADANOS IMPERIALES DEL PRIMER IMPERIO GALÁCTICO. PREVALECEREMOS. HOY COMIENZAN DIEZ MIL AÑOS DE PAZ.»

—EXTRAÍDO DEL DISCURSO INAUGURAL DEL EMPERADOR PALPATINE,PRONUNCIADO EL 16:5:24

Mi estancia en Raithal no fue agradable, pero salí de allí convertido en un verdadero soldado. -MADINE

EL FAMOSO SALÓN LARGO DE LA ACADEMIA DE RAITHAL TRAS SU CEREMONIA IMPERIAL DE REINAUGURACIÓN.





PARTE II

LA ARMADA IMPERIAL

Por el almirante Conan Antonio Motti



Servicio, lealtad, fidelidad. Ése es nuestro lema, y lo rige todo cuando se trata con la Armada Imperial, ya formes parte de nuestras filas o no.

El objetivo de la Armada Imperial es el dominio absoluto del espacio conocido. Las funciones de la armada incluyen:

» Bloquear puertos: evitar que lleguen suministros a un planeta para mermar su capacidad de combate.

» Bombardear planetas: aniquilar infraestructuras con precisión quirúrgica desde la órbita.

» Custodiar rutas de navegación: proteger el comercio legal de piratas y contrabandistas al tiempo que se amedrenta a los delincuentes para que se pasen al trabajo honrado.

» Transportar a otras ramas de la Armada Imperial: llevarles sin peligro hasta su destino y proporcionarles apoyo aéreo y espacial tras su desembarco.

Los soldados del Ejército Imperial se ven a sí mismos como la solución a los problemas de un planeta, y las Tropas de Asalto se consideran comandos de élite, pero todos admiran el alcance de la Armada Imperial. Todo nos pertenece, tanto los mundos que defendemos como el inconmensurable vacío que los separa. Con un único salto al hiperespacio, podemos atacar en cualquier parte y nuestras naves de guerra no conocen rival.

Nuestro lema jamás ha cobrado tanto sentido. El Emperador ha dado paso a un nuevo amanecer inexorable. Servicio, lealtad, fidelidad… ¡por la gloria del Imperio!

El Imperio tiene ventaja numérica, por no hablar de su superioridad armamentística. Si la Alianza no puede ganar en el enfrentamiento entre flotas, poco importa cuántos territorios controlemos.

—Mothma

HISTORIA DE LA ARMADA IMPERIAL

Desde que los antiguos mares de Coruscant bañaran sus idílicas orillas, las fuerzas navales han proporcionado transporte, seguridad y potencia de fuego. La Armada Imperial aún es joven, pero a nadie debería sorprender que tenga su origen en la Armada de la República de las Guerras Clon. La Armada de la República, en cambio, provenía de las patrullas que vigilaban el tranquilo comercio a las órdenes del Departamento de Justicia de la República.

Sin embargo, lo que el Emperador ha conseguido desde la creación del Nuevo Orden es todo un milagro. Con su política de militarización agresiva, la Armada Imperial es la que más ha crecido. Nuestro alcance jamás ha sido tan amplio ni nuestro control tan férreo.

En manos del Imperio, la Armada de la República se ha convertido en una verdadera fuerza de combate. Las flotillas locales de la armada se integraron en una sola jerarquía y los astilleros, desde Kuat hasta Jaemus, regresaron a su estruendoso ajetreo. Cada día se botan nuevas naves de guerra. Los destructores estelares imperiales, elegantes y angulosos, han sustituido a las maltrechas barcazas de combate de las Guerras Clon, y los cazas TIE son ahora los más distintivos de la armada.

Tal fortalecimiento no podía haber llegado en mejor momento. La resistencia contra el Imperio ha dejado de ser un simple incordio. La Alianza Rebelde es persistente y ataca desde fortalezas ocultas. Los rebeldes han conseguido naves formidables, como ágiles cazas con escudos de energía y cruceros estelares Mon Calamari que rivalizan en tamaño con nuestros destructores estelares.

La amenaza rebelde debe enfrentarse mediante el uso de la fuerza naval. Sólo la Armada Imperial puede localizarlos, enfrentarse a ellos y destruirlos. Sólo entonces podremos patrullar triunfantes las rutas estelares en nombre de la paz imperial.



LA TRIPULACIÓN IMPERIAL

Como en la mayoría de las ramas militares, la Armada Imperial es tan fuerte como lo son los hombres que visten su uniforme. Ya sea un piloto táctico altamente entrenado, un especialista en comunicaciones, un técnico de atraque o un oficial a bordo de un destructor estelar, los miembros de nuestro orgulloso servicio se rigen por el Código Naval Imperial:



HONRARÉ AL IMPERIO CON MIS PENSAMIENTOS Y MIS ACCIONES

OBDECERÉ A MIS SUPERIORES

JAMÁS ELUDIRÉ MIS DEBERES

MANTENDRÉ UNA CONDUCTA Y UNA APARIENCIA IMPECABLES

UTILIZARÉ LOS RECURSOS DEL IMPERIO DE FORMA RESPONSABLE

LLEVARÉ A CABO CADA MISIÓN SIN VACILACIÓN, AMBIGÜEDAD O PIEDAD

RECONOCERÉ QUE EL IMPERIO ES MÁS IMPORTANTE QUE YO Y ESTARÉ DISPUESTO A MORIR A SU SERVICIO

HARÉ RENDIR CUENTAS A QUIEN NO ESTÉ A LA ALTURA DEL CÓDIGO NAVAL

Esta clase de adoctrinamiento es lo que hemos de combatir para ganarnos a la gente. —Leia

Como alguien que, de hecho, se licenció en la academia, puedo decir que nadie se traga esto. Ni siquiera el tío que lo escribió. —Han

Este código nos une a todos en una causa común, desde nuestros oficiales licenciados, quienes dirigen y ponen en rumbo nuestros poderosos navíos de guerra, a los suboficiales especialistas (normalmente seleccionados de entre los rangos inferiores) que prestan sus servicios en el mantenimiento de armas, la reparación de hangares, la ingeniería de propulsores, el rastreo con sensores y demás labores. Nuestros hombres son la base de la Armada Imperial.

Además de estos tripulantes, el personal siguiente ostenta cargos fácilmente reconocibles a bordo de las naves de guerra imperiales:

SOLDADOS DE LA ARMADA IMPERIAL

Estos soldados tienen asignada la seguridad de la nave. Entablan combate directo durante las maniobras de abordaje o en el improbable caso de que el enemigo rompiera las defensas de una nave de guerra imperial. Los soldados de la armada trabajan a menudo con las Tropas de Asalto en operaciones de ataque rápido.

ARTILLEROS IMPERIALES

Estos miembros de la División de Vuelo manejan las estaciones de combate y el armamento pesado a bordo de las naves de guerra. Todos los artilleros están adiestrados en el manejo de turboláseres pesados, medianos y ligeros, cañones de iones, rayos tractores y lanzamisiles. Algunas de sus labores consisten en seguir a objetivos durante el combate, disparar a los blancos, recargar la munición y evitar que se sobrecarguen las armas. Bajo la forma alargada del casco de un artillero imperial hay filtros polarizados que protegen de destellos cegadores. La rendija para los ojos también muestra a su portador datos de seguimiento informatizados.

PILOTOS DE TIE

Que no te engañen sus cascos: los pilotos de TIE son personal licenciado en la academia naval, no soldados de asalto. Son la flor y nata, los que han soportado las más duras pruebas de combate estratégico y de vuelo de alta velocidad en las que los débiles se quedaron atrás. Los pilotos de TIE forman un grupo muy unido y acostumbran a entablar interacciones sociales entre los de su propia clase. Considéralo una concesión aceptable a cambio de su excepcional rendimiento en vuelo. Los pilotos de TIE a menudo se enfrentan a situaciones imposibles dentro de sus naves estelares, de una agilidad vertiginosa y desprovistas de escudo y, aun así, salen victoriosos.

El combate espacial ya es lo bastante estresante. No me imagino, además, volar en un cacharro sin escudo. —Wedge

UNIFORMES DE LA ARMADA IMPERIAL

Las siguientes referencias te permitirán identificar visualmente a los diferentes miembros de la Armada Imperial según la división a la que pertenecen.

OFICIAL DE LA ARMADA

El uniforme gris verdoso de un oficial de la Armada Imperial presenta una guerrera cruzada, pantalones y gorra. Únicamente a los grandes almirantes de élite se les permite llevar uniforme blanco.

NOTA: ver sección donde se explica cómo distinguir insignias de rango.

SOLDADO DE LA ARMADA

El mono, completamente negro, distingue a un soldado de la armada y se viste en trabajos de seguridad y situaciones de combate directo.

Durante una maniobra de abordaje, es más probable que luches contra soldados de la armada que contra los soldados de asalto. -MADINE



Gran almirante — Oficial de la armada — Soldado de la armada

ARTILLERO IMPERIAL

Sus distintivos cascos con forma de caparazón y sus uniformes de trabajo, completamente negros, permiten identificar a los artilleros al instante.

TÉCNICOS

Los especialistas de este rango llevan monos de color gris claro o negro con un parche en el hombro y un ordenador en el antebrazo.

PILOTO DE TIE

Este uniforme, completamente negro, está herméticamente aislado del entorno y presenta una placa pectoral de soporte vital conectada a tubos de respiración.

Yo he llevado uno de éstos. Tras unas horas en la cabina, el olor a sudor y el siseo de los tubos de respiración bastan para volver loco a cualquiera. —Han



ARTILLERO IMPERIAL — PILOTO DE TIE — TÉCNICO IMPERIAL

INSIGNIAS DE OFICIAL DE LA ARMADA

Se reconoce el estatus de un oficial dentro de la Armada Imperial gracias a una combinación determinada de cuadros de rango y cilindros de códigos que presenta el uniforme del tripulante.

Guardiamarina

DESCRIPCIÓN: Es el rango de oficial más bajo de la Armada Imperial.
INSIGNIA: Dos cuadrados.

Teniente

DESCRIPCIÓN: La mayoría de oficiales tienen este puesto, el cual abarca los rangos de teniente segundo, teniente primero y comandante segundo.
INSIGNIA: Cuatro cuadrados, un cilindro de códigos.

Capitán

DESCRIPCIÓN: El título que ostenta el oficial al mando de una nave, el cual incluye el rango de comandante primero.
INSIGNIA: Seis cuadrados y un cilindro de códigos.

Almirante

DESCRIPCIÓN: El puesto de almirante equivale al rango de comodoro. De manera informal, a los almirantes se les puede llamar comandantes.
INSIGNIA: Ocho cuadrados y dos cilindros de códigos.

Almirante de la flota

DESCRIPCIÓN: El puesto que ocupa el comandante de una flota o el oficial de mayor rango dentro de un sector planetario.
INSIGNIA: Diez cuadrados y tres cilindros de códigos.

Alto almirante, gran almirante

DESCRIPCIÓN: Este rango de élite lo ostentan únicamente aquellos a los que el Emperador Palpatine ha ascendido personalmente. Los grandes almirantes visten uniforme de gala blanco, a veces decorado con charreteras doradas.
INSIGNIA: Doce cuadrados y cuatro cilindros de códigos.

INSIGNIAS DE RANGO DE LA ARMADA
(posterior a la reestructuración)

GUARDIAMARINA

TENIENTE

CAPITÁN

ALMIRANTE

ALMIRANTE DE LA FLOTA

ALTO ALMIRANTE

ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN

El Mando Naval es el órgano estructurador que dirige todas las operaciones de la Armada Imperial. Responde a las órdenes directas del Emperador Palpatine.

Bajo el Mando Naval, la Armada Imperial cuenta con cuatro ramas:

1. **LÍNEA:** Rama responsable de las naves de guerra, naves capitales y naves de apoyo del Imperio, así como de sus comandantes y tripulación.

2. **VUELO:** Rama responsable de los cazas estelares del Imperio, de sus pilotos y del personal de apoyo.

3. **APOYO DE LA FLOTA:** Rama responsable de mantenimiento e ingeniería, compuesta por la División de Ingeniería y la División de Servicios Técnicos

4. **SERVICIOS DE APOYO:** Rama responsable de los sistemas especializados, a saber: comunicaciones, navegación, armas y servicios médicos.

FORMACIONES Y DESPLIEGUE

Aunque el Mando Naval dirige todas las operaciones, cada uno de los comandantes tiene la flota imperial a su disposición; saben bien cómo emplear nuestros recursos con criterio. No todas las situaciones requieren el uso del martillo.

La fuerza naval imperial está compuesta de las siguientes unidades:

LÍNEA

COMPOSICIÓN: Cuatro naves de gran tamaño, normalmente; aunque dicho número puede ascender a veinte en función de los tipos de naves que conforman la línea.

RANGO DEL COMANDANTE: Capitán (recibe el título de capitán de la línea).

La línea es la unidad de organización más pequeña de cuantas se utilizan para el combate espacial.

» **LÍNEA DE ATAQUE:** Tres cruceros pesados, o entre seis y ocho cruceros ligeros. La línea de ataque entabla combate con el enemigo de forma activa; si en combate una línea de destructores estelares proporciona potencia de fuego directa, una línea de ataque hostigará los flancos del enemigo.

» **LÍNEA DE ATAQUE PESADO:** Entre cuatro y ocho cruceros medianos o peşados entre los que posiblemente se encuentre un destructor estelar clase Victoria.

DESDE LA BATALLA DE ENDOR, LAS FUERZAS IMPERIALES SE HAN IDO DIVIDIENDO EN UNIDADES OPERATIVAS CADA VEZ MÁS PEQUEÑAS. -RIEEKAN

» **LÍNEA DE DESTRUCTOR ESTELAR:** Un único destructor estelar clase Imperial. Una sola de estas naves tiene una fuerza equivalente a la de una línea.

» **LÍNEA DE ESCARAMUZA:** Entre cuatro y veinte corbetas u otras naves igualmente pequeñas y bien armadas. Una línea de escaramuza combate a los cazas estelares y a las fragatas al tiempo que ofrece apoyo a los cazas TIE.

» **LÍNEA DE PERSECUCIÓN:** Entre cuatro y diez cruceros ligeros o fragatas con velocidad suficiente para perseguir naves en fuga.

» **LÍNEA DE TROPAS:** Dos transportes de asalto y dos cruceros medianos, usados para llevar soldados del Ejército Imperial a los campos de batalla donde se esté desarrollando la acción.

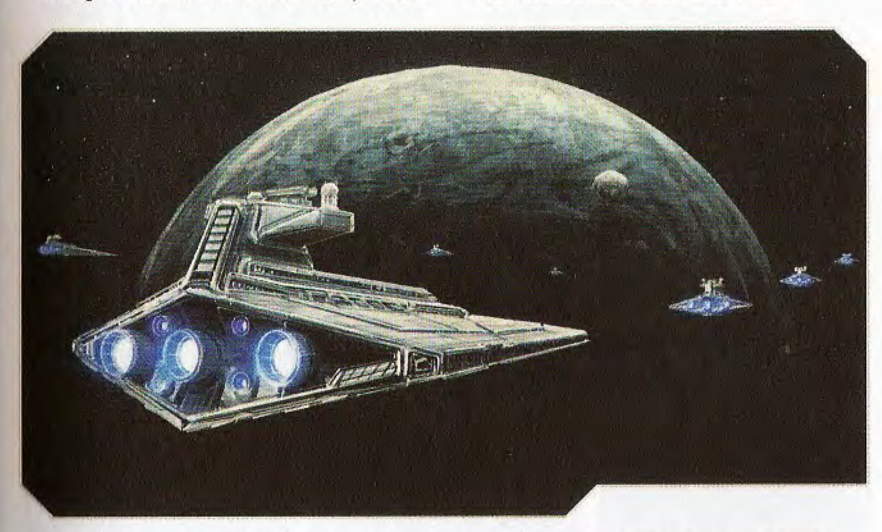
» **LÍNEA DE RECONOCIMIENTO:** Entre dos y cuatro cruceros ligeros dotados de equipos de vigilancia y comunicaciones. Las líneas de reconocimiento no entablan combate directo pero son de vital importancia a la hora de identificar la posición de guaridas rebeldes.

ESCUADRÓN

COMPOSICIÓN: Múltiples líneas que normalmente suman entre catorce y sesenta naves.

RANGO DEL COMANDANTE: Almirante.

El escuadrón es la unidad estándar asignada a un sistema estelar individual.



UNA FLOTA DE SUPERIORIDAD RODEA UN MUNDO OBJETIVO Y DEJA A SU POBLACIÓN SIN ESCAPATORIA POSIBLE.

INNOVACIONES EN LAS TÁCTICAS NAVALES DEL IMPERIO

Por el capitán Kendal Ozzel

No soy el primer Ozzel en ascender en las filas de la armada. Tal vez hayas leído acerca de Ruthbert Ozzel, el Salvador de Mittoblade, o de Enos Ozzel, quien hizo retroceder el Cold Coil hacia las Regiones Desconocidas en los albores del Período Manderon. Comparto con mis antepasados una mente ágil y un gran intelecto con los que he ayudado a codificar las tácticas navales del Imperio.

1.ª Innovación: Sorpresa. ¡Sal del hiperespacio justo encima de tu enemigo! Nuestros oficiales de derrota hacen los cálculos al milímetro, así que no temas rebasar tu objetivo. Un enemigo al que tomes por sorpresa será incapaz de contrarrestar tu ofensiva. (Ver figura 1.)

2.ª Innovación: Persecución. Si el enemigo sale huyendo, ¡dale caza! Los destructores estelares son sumamente rápidos a velocidad sublumínica. Tus motores pueden dejar atrás a cualquier chatarra contrabandista, así que no dudes en ponerlos a máxima potencia. (Ver figura 2.)

3.ª Innovación: Saturación. ¡Usa todas tus fuerzas a la vez! Su potencia de fuego combinada compensará con creces cualquier pérdida de maniobrabilidad. (Ver figura 3.)

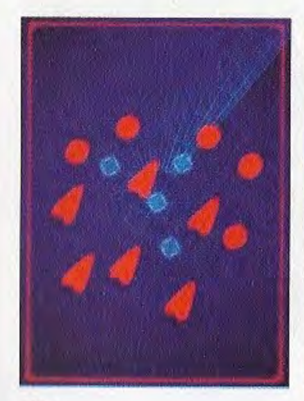
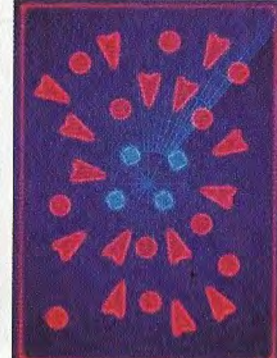

FIG 1


FIG 2


FIG 3

No puedo burlarme de esto. Sería ir a lo fácil. -Han

» **ESCUADRÓN LIGERO:** Formado por una línea de escaramuza y una línea de reconocimiento. Se asigna a sistemas de escasa amenaza.

» **ESCUADRÓN PESADO:** Dos líneas de ataque pesado, asignadas a sistemas en los que se sospecha de la existencia de actividad enemiga. En situaciones en las que es necesario localizar con exactitud la posición del enemigo, podrían formar el escuadrón pesado una línea de ataque y otra de reconocimiento. En operaciones de agresión a enemigos, podrían formarlo tres líneas de ataque pesado y una línea de escaramuza.

» **ESCUADRÓN DE BATALLA:** Dos líneas de ataque y una línea de persecución con al menos un destructor estelar clase Imperial. Un escuadrón de batalla se utiliza habitualmente en operaciones ofensivas contra un enemigo conocido.

» **ESCUADRÓN DE BOMBARDEO:** Una línea de escaramuza y una línea de persecución con al menos una esfera torpedo (ver Parte V para más información sobre las esferas torpedo). Este tipo de escuadrón se emplea para atravesar escudos planetarios y sofocar alzamientos en mundos insurrectos.

FUERZA DE SISTEMAS

COMPOSICIÓN: Múltiples escuadrones que suelen sumar hasta noventa naves.

RANGO DEL COMANDANTE: Almirante de sistemas (recibe el título de comodoro).

Una fuerza de sistemas se ocupa de mantener el orden a lo largo de varios sistemas estelares.

» **FUERZA DE SUPERIORIDAD:** Tres escuadrones de batalla y un escuadrón ligero con la misión de mantener la superioridad espacial en un sistema determinado.

» **FUERZA DE ESCOLTA:** Dos escuadrones pesados y dos escuadrones ligeros cuyo objetivo principal es proteger activos valiosos para el Imperio.

» **FUERZA DE TRANSPORTE:** Dos escuadrones de tropas, un escuadrón pesado y un escuadrón ligero empleados para transportar y desplegar soldados del ejército y Tropas de Asalto.

» **BOMBARDEO DE SISTEMA:** Tres escuadrones de bombardeo y un escuadrón ligero encargados de llevar a cabo misiones de bombardeo planetario.

» **SERVICIOS TÉCNICOS DE FUERZAS:** Ocho transportes y dos fragatas de escolta

armadas a cargo del transporte rápido y seguro de mecánicos especializados allí donde más se les necesite.

» **FUERZA DE APOYO:** Más de un centenar de transportes de mercancía con la misión de reabastecer depósitos imperiales en toda la galaxia.

FLOTA

COMPOSICIÓN: Múltiples fuerzas de sistemas que suelen sumar hasta cuatrocientas naves.

RANGO DEL COMANDANTE: Almirante (recibe también el título de comodoro).

Una flota opera habitualmente en un único sector, pero no por ello representa el total de recursos navales del mismo.

» **FLOTA DE SUPERIORIDAD:** Seis destructores estelares clase Imperial y hasta cuatrocientas naves de apoyo enviadas a sectores con un nivel de amenaza bajo.

» **FLOTA DE ASALTO:** Dos fuerzas de transporte y dos fuerzas de escolta encargadas de transportar soldados del Ejército Imperial a sectores hostiles.

» **FLOTA DE BOMBARDEO:** Dos bombardeos de sistema y dos fuerzas de escolta asignadas a sectores de gran amenaza y escaso valor. Las flotas de bombardeo aniquilan al adversario sin preocuparse por la infraestructura local.

» **FLOTA DE APOYO:** Quinientas naves pequeñas, la mayoría de ellas de transporte de mercancías. Una flota de apoyo provee a las fuerzas armadas imperiales con armas, munición, equipo, suministros y bienes de consumo.

» **FLOTA DE ASTILLEROS:** Un total de 280 naves de apoyo y una fuerza de escolta para prestar apoyo a dos astilleros espaciales. Estos «complejos astilleros» cuentan con más de un centenar de muelles de reparación con hiperimpulsores para un fácil traslado.

FLOTAS IMPERIALES REPARASEN LOS DAÑOS. HE TRABAJADO
UN PLAN PARA ATACAR EL SECTOR VORZYD. -RIEEKAN

GRUPO DE SECTOR

COMPOSICIÓN: Múltiples flotas que cuentan habitualmente con, al menos, 2.400 naves.

RANGO DEL COMANDANTE: Alto almirante o moff del sector.

Un grupo de sector supone el total de fuerzas navales del sector en cuestión y cuenta con, al menos, veinticuatro destructores estelares.

Se pueden congregar fuerzas navales aún mayores que un grupo de sector, como grupos regionales o grupos de macrosector, aunque éstos no forman parte del orden de combate estándar.

OCULTO A LA VISTA: DISPOSITIVOS DE OCULTACIÓN

Por el gran almirante Martio Batch

Los dispositivos de ocultación nunca han sido algo común, pero hoy en día son prácticamente inexistentes. Si encuentras uno y lo instalas en tu nave (y si funciona como es debido), bloqueará toda tecnología de detección electromagnética e incluso ocultará las luces visibles. No, no se trata de magia; es, no obstante, prohibitivamente caro. Durante décadas, los dispositivos de ocultación han funcionado con cristales estigios de las minas de la Nebulosa Dreighton. Debido a que el suministro de dichos cristales casi se ha agotado, el uso de dispositivos de ocultación ha disminuido.

Algunas naves del Imperio poseen camuflajes funcionales de forma confidencial. Otros siguen en manos de particulares. Dado que se necesita una gran cantidad de energía para hacer funcionar una pantalla de invisibilidad, suelen hallarse dispositivos de ocultación civiles a bordo de grandes cargueros y transportes de mercancías. Si te topas con uno, deshazte de la tripulación si es necesario, pero haz cuanto esté en tu mano por tomar la nave intacta.

La investigación de fuentes de energía alternativas continúa mientras la Nebulosa Dreighton sigue bajo cuarentena militar.



Estos dispositivos utilizan una tecnología indescifrable para quien no ha sido instruido en su mantenimiento. Sólo los técnicos imperiales especializados saben cómo repararlos.

NAVES DE LA FLOTA DE LA ARMADA IMPERIAL

Las naves del Imperio son las mejores de la galaxia y entran en combate a menudo. La mayor parte de las naves de guerra imperiales se han construido en los últimos diez años.

Su modernidad y tecnología sólo se ven igualadas por su asombrosa potencia y tamaño. La mayoría de las antiguas naves capitales civiles que transitan las rutas espaciales, como corbetas y fragatas, miden entre cien y seiscientos metros. Los cruceros pesados que surgieron durante las Guerras Clon, como la nave de asalto clase Acclamator y el destructor estelar clase Victoria, miden entre 750 y 900 metros de longitud y aún se les da cierto uso.

Sin embargo, las naves de la Armada Imperial actual son mucho más grandes y competentes. Un destructor estelar clase Imperial mide 1.600 metros de proa a popa, y algunos de los acorazados que se espera desplegar en los próximos años llegarán incluso a empequeñecer a estas naves.

DESTRUCTORES ESTELARES

El destructor estelar es la principal nave de guerra capital del Imperio. Su forma triangular es una mejora del diseño de los destructores estelares clase Acclamator, Venator y Victoria. Además, su silueta puntiaguda se ha convertido en un símbolo del poder imperial.

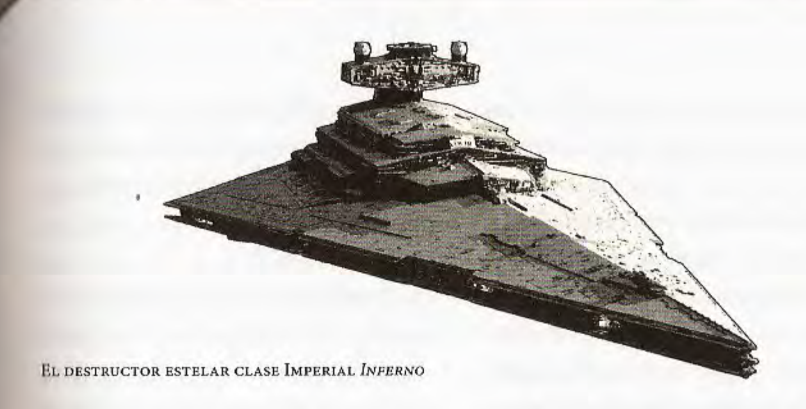
DESTRUCTOR ESTELAR CLASE IMPERIAL (DEI)

El destructor estelar clase Imperial, una arma punzante que lanza estocadas desde la oscuridad con sus 1.600 metros de longitud, es el orgullo de la Armada Imperial. Estas naves, fabricadas en los Astilleros Kuat desde hace casi dos décadas, patrullan el espacio imperial sobrepasando en cantidad las decenas de miles.

Un destructor estelar clase Imperial necesita una tripulación de alrededor de 37.000 hombres. Cada nave tiene capacidad suficiente para transportar veinte AT-AT y numerosos andadores de menor tamaño, así como las naves de desembarco necesarias para llevarlos a la superficie de un planeta. Un DEI también puede transportar hasta 9.700 tropas de tierra.

Las armas de un destructor estelar clase Imperial son de una potencia temible, capaces de reducir la superficie de un planeta a escoria humeante. Seis torretas de turboláseres pesados y dos torretas de cañones de iones pesados conforman la batería principal de la nave. Numerosos turboláseres más pequeños, repartidos a lo largo

comandante con un destructor estelar se convierta en un señor de la guerra —Motti



El destructor estelar clase Imperial *Inferno*

del casco de la nave, crean una pantalla defensiva contra ataques de cazas. Los cañones de iones y los proyectores de rayos tractores ofrecen protección adicional.

Los destructores estelares clase Imperial también sirven como transportes de cazas. Un ala de cazas TIE —seis escuadrones, con un total de setenta y dos cazas— es el complemento estándar de un DEI y lo forma una mezcla de cazas, interceptores y bombarderos. Cazas TIE, lanzaderas, cañoneras y otras naves salen al espacio desde el hangar ubicado en la parte inferior de la nave, el cual es lo bastante grande como para tragarse cualquier carguero o corbeta que se capture.

Un reactor de ionización solar alimenta los tres motores de iones de un DEI. Estas naves son tremendamente rápidas a velocidades sublumínicas. Sobre la torre del puente de mando hay dos esferas de sensores y comunicaciones que sirven también como generadores de escudo.

Los destructores estelares clase Imperial son los acorazados principales del Imperio y los pilares de los grupos de sector y los escuadrones de batalla.

DESTRUCTORES ESTELARES CLASE VICTORIA (DEV)

Los destructores estelares clase Imperial no existirían de no ser por sus predecesores, cuyas botaduras y entradas en servicio se produjeron en el punto culminante de las Guerras Clon. Los modelos de clase Victoria I y clase Victoria II, ambos de 900 metros de longitud, son naves de guerra formidables que sirven de apoyo a los DEI. No obstante, es normal verlos operar en solitario contra piratas merodeadores.

El armamento estándar de los Victoria incluye diez baterías turboláser cuádruples, cuarenta baterías turboláser dobles, ochenta tubos de lanzamiento de misiles de impacto y diez proyectores de rayos tractores. El número de tripulantes de un DEV oscila entre 5.000 y 6.000. A menudo,

estas naves se utilizan como transporte, ya que pueden llevar hasta 2.000 soldados.

La ventaja táctica de un destructor estelar clase Victoria radica en su hiperpropulsor, el cual le permite atravesar la galaxia en la mitad de tiempo que un destructor estelar clase Imperial. No obstante, sus motores sublumínicos son visiblemente más lentos, lo que permite a la mayoría de las naves rebeldes dejar atrás rápidamente a un DEV.

Al contrario que sus primos más grandes, los destructores estelares clase Victoria funcionan bien en atmósferas planetarias. Es un glorioso espectáculo contemplar a un DEV dar barridos de fuego láser como apoyo a la infantería imperial.

Si el Imperio supiera construir con cabeza -no sólo a lo grande-, habría fabricado miles de Interdictor más. Si lo hubieran hecho, tal vez no estaríamos aquí. —Leia

CRUCERO INTERDICTOR

Los Interdictor desempeñan un papel crucial en la flota imperial a la hora de impedir al enemigo la entrada al hiperespacio. El Interdictor en servicio más común es el Inmovilizador 418, de 600 metros de longitud, aunque los destructores estelares clase Imperial también han sido reequipados como los modelos Interdictor.

Al crear una sombra de masa usando sus proyectores de pozos de gravedad, un Interdictor simula un gran cuerpo planetario en el tejido extradimensional del hiperespacio. A efectos prácticos, esto impide a cualquier nave dentro del radio de gravedad del Interdictor saltar al hiperespacio. Además, si una nave se cruza en su trayectoria con la sombra de masa, saldrá del hiperespacio al espacio real a la fuerza.

Los Interdictor se emplean principalmente para patrullar rutas comerciales y hacer respetar los puntos de control de las aduanas. Estas inspecciones aleatorias del tráfico ayudan a disuadir el contrabando. Tras dar el visto bueno a una nave inspeccionada, ésta queda libre del agarre del Interdictor.

Los cazas estelares con capacidad hiperespacial de la Alianza Rebelde hacen que el papel del Interdictor cobre más importancia que nunca, pues éste puede cortar su vía de escape de forma efectiva. Ahora ninguna emboscada rebelde puede salir en desbandada a la primera señal de que las cosas se tuercen.

SUPERDESTRUCTOR ESTELAR (SDE)

Esta nave de guerra aún no está en funcionamiento, pero pronto lo estará. Las naves inaugurales están tomando forma en los Astilleros Kuat y en los de Fondor. Como acorazado estelar, el superdestructor estelar, de 19.000 metros de longitud, será la primera nave de guerra pesada y nave comandante de sector.

Un superdestructor estelar requerirá una tripulación de 280.000 efectivos. Trece motores propulsarán la nave a velocidad

... mastodontes, no tendría suficiente personal para tripularlo. —Motti

subluminica, proporcionándole una aceleración mucho mayor de la que su tamaño daría a entender. Las armas del superdestructor estelar incluirán más de 5.000 baterías turboláser y cañones de iones, así como 250 lanzamisiles de impacto distribuidos a lo largo del casco y del interior de las trincheras intermedias de la nave.

SUPERDESTRUCTORES ESTELARES CLASE SOBERANO Y CLASE ECLIPSE

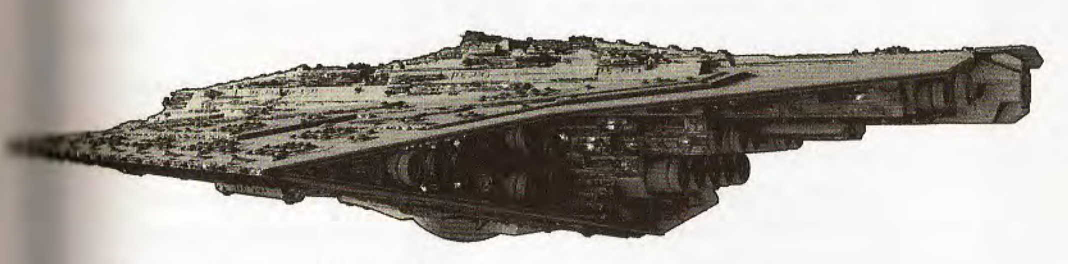
Aunque siguen en desarrollo, estas clases de nave revolucionarán el combate naval y asegurarán el dominio espacial del Imperio los próximos cien años.

Se espera que el Eclipse mida 17.500 metros de largo. Incorporará un superláser axial que penetrará escudos planetarios y vaporizará ciudades enteras con una sola descarga. Se planea que entre los sistemas de armas secundarios figuren turboláseres, cañones de iones, proyectores de rayos tractores y también los mismos proyectores de pozos de gravedad que usan los destructores estelares clase Interdictor.

La gigantesca sección de proa del Eclipse contará con un casco tan grueso que le permitirá embestir naves enemigas con impunidad. Se estima que la nave necesitará una dotación de 700.000 tripulantes.

Debido a su menor tamaño, su pariente, el Soberano, podría entrar en servicio antes. Este superdestructor estelar medirá 15.000 metros de longitud, que es el espacio mínimo necesario para albergar los generadores que alimentarán el superláser axial. Se estima que la nave precisará una dotación de 600.000 tripulantes.

NO HE OÍDO NADA ACERCA DE NINGUNO DE ÉSTOS. TAL VEZ SEAN UN PROYECTO QUE JAMÁS LLEGÓ A DESPEGAR.
-RIEEKAN



El superdestructor estelar *Ejecutor*

Droides de la armada: construidos para servir

Las naves de guerra imperiales son ciudades móviles complejas y densamente pobladas. Muchas corporaciones fabrican variedades de droides para el uso prácticamente exclusivo de la Armada Imperial. Se autodestruye si lo alcanzas, así que mantén la cabeza agachada. -Han

MODELO: MSE-6
FABRICANTE: Rebaxan Columni

Apodado «el droide ratón», el MSE es un mensajero ágil que entrega despachos seguros de punto a punto. Los MSE se usan también para tareas sencillas de mantenimiento, como abrillantar suelos y hacer soldaduras por puntos. Si ves a estos droides pasar como una centella junto a ti, hazte a un lado: es mejor no interferir con sus entregas de alta prioridad.

MODELO: serie R
FABRICANTE: Industrias Automaton

Pintados en negro y gris de la armada, los droides astromecánicos operan en las plataformas de los hangares imperiales, realizando tareas de reparación y mantenimiento de los cazas TIE y de las lanzaderas; o en las salas de máquinas, calculando coordenadas hiperespaciales y proporcionando datos de navegación actualizados.

MODELO: droide sonda Víbora
FABRICANTE: Industrias Arakyd

Los destructores estelares pueden transportar cientos de estos droides sonda, los cuales se lanzan en cápsulas cohete y operan de forma autónoma una vez que llegan a su destino. El Víbora, con aspecto de araña, posee múltiples brazos con forma de garra que cuelgan de la parte inferior, un cañón láser defensivo y un paquete de sensores multiespectro. Una vez que cumple su objetivo, transmite sus hallazgos codificados en longitudes de onda seguras del Imperio.

MODELO: RA-7
FABRICANTE: Industrias Arakyd

Son droides de protocolo que a menudo se usan como asistente de un oficial. Las unidades RA-7 siguen el plan y los horarios a la vez que actúan como traductores cuando se reciben emisarios extranjeros a bordo de la nave.

NAVES IMPERIALES DE APOYO

Los destructores estelares son, por lo general, demasiado grandes como para realizar aterrizajes planetarios. La Armada Imperial emplea varios tipos de lanzaderas y transportes para trasladar personal y equipo desde un destructor hasta la superficie de un planeta o para hacer transbordos entre naves de la flota.

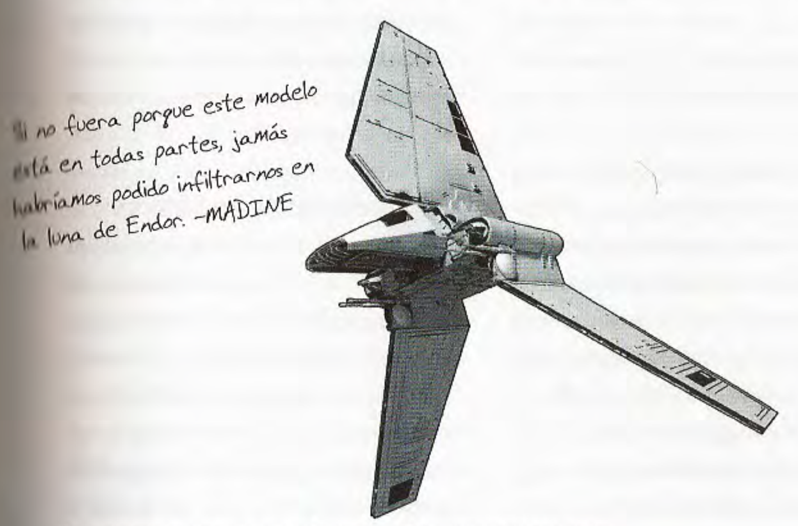
Lanzadera imperial

La de clase Lambda T-4 es la lanzadera hiperespacial y nave ligera polivalente más común de la Armada Imperial. A menudo se usa como transporte para oficiales.

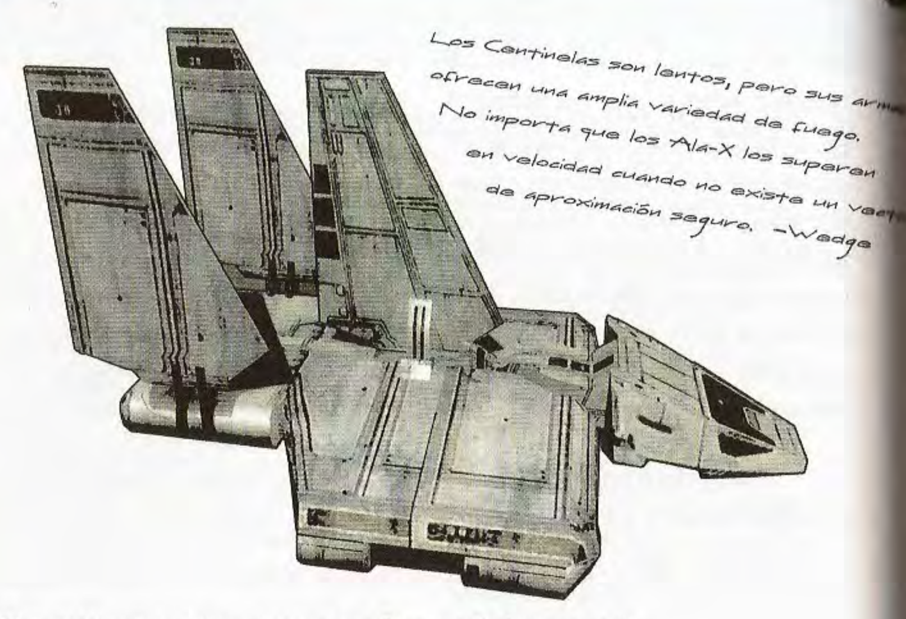
Su diseño de tres alas incorpora una gran aleta fija en la superficie dorsal y dos alas adicionales que se pliegan hacia la aleta central cuando la lanzadera atraca. En vuelo, estas alas se despliegan hacia abajo formando un triángulo.

El armamento estándar de una lanzadera consiste en dos cañones bláster dobles montados en la parte delantera del fuselaje, un cañón bláster doble montado en la parte trasera y dos cañones láser dobles montados, de nuevo, en la parte delantera. Un casco blindado y un generador de escudo protegen a los pasajeros de la lanzadera.

La Lambda puede transportar hasta veinte pasajeros y tiene una tripulación estándar de seis personas: piloto, copiloto, navegante, oficial de comunicaciones, artillero e ingeniero.



La lanzadera imperial clase Lambda está fuertemente blindada, a diferencia de los TIE, que a menudo se ven forzados a servirles de escolta.



No pases por alto la capacidad ofensiva del Centinela. Está bien equipado tanto para labores de transporte como de pacificación.

Transbordador clase Centinela

El Centinela es la nave de transporte pesado estándar que usa la Armada Imperial. Su diseño de alas plegables y la forma de la cabina son similares a los de la lanzadera imperial clase Lambda.

Gracias a su blindaje pesado y a sus cuatro proyectores de escudo deflector, el Centinela puede transportar destacamentos a zonas de combate activas y quedarse atrás para prestar apoyo aéreo en combate en caso de necesidad. Un Centinela puede transportar a cincuenta y cuatro soldados con moto-jets y equipos pesados y, si se reconfigura el compartimento de carga, puede cargar con hasta doce andadores de exploración AT-ST adicionales.

El armamento de un Centinela consiste en ocho cañones láser, dos lanzadores de misiles de impacto, un cañón de iones retráctil y dos bláster rotativos de repetición. La tripulación estándar de la nave la conforman un piloto, un copiloto u oficial de sensores y tres artilleros.

Transporte de andadores

El transporte Titán Y-85 despliega los andadores AT-AT a bordo de las naves de guerra imperiales en las superficies planetarias. Su blindaje pesado le permite resistir el fuego enemigo sostenido durante el descenso, las maniobras de posicionamiento y el desembarco de la carga. Dos cañones láser gemelos en la parte frontal le proporcionan una defensa adicional.

Un transporte de andadores puede llevar hasta cuatro AT-AT y cuatro AT-ST de una sola vez. En el interior, los andadores se mantienen fijos mediante grúas para que puedan desembarcar rápidamente a través de trampillas en el suelo.

Carguero Imperial

Esta adaptación de la Armada de la estructura espacial del crucero gozanti hace posible el transporte de cazas TIE, andadores AT-DP y soldados de asalto entre las flotas y las guarniciones planetarias. El carguero puede transportar hasta cuatro TIE montados bajo las alas y actuar como transporte de tropas y andadores en zonas de combate activas.

CAZAS ESTELARES TIE

Con el Imperio, el desarrollo de cazas estelares ha crecido considerablemente. Puede que la serie TIE sea una retahíla de elementos de diseño conocidos (paneles solares a modo de alas, cabina con forma de globo ocular, motores iónicos chirriantes), pero ha servido como banco de pruebas para experimentos revolucionarios.

Diseñados por Santhe/Sienar, los cazas de la serie TIE reciben su nombre de los motores de iones gemelos que los propulsan. Dichos motores funcionan con un reactor de ionización solar que se alimenta de sus distintivos módulos solares.

La mayoría de los TIE no tienen escudos o hiperimpulsor, ya que estas características aumentarían el coste de producción e integrarlas reduciría la capacidad del Imperio de desplegar cantidades abrumadoras de cazas TIE. Los pilotos de TIE están entrenados como nadie para evitar ser alcanzados.

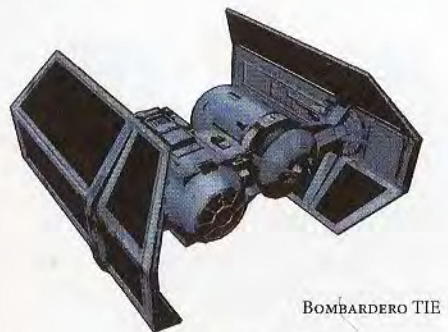
Caza TIE

Los cazas TIE son los pilares de la División de Vuelo Imperial y los cimientos de todas las variantes TIE.

Sus motores son una maravilla del diseño de precisión y apenas requieren mantenimiento o puestas a punto. El hecho de que el TIE carezca de escudos, sistemas de habitabilidad o hiperimpulsores reduce su masa de forma drástica y lo convierte en una nave ágil y maniobrable.

El armamento de un caza TIE incluye un par de cañones láser montados bajo la cabina. Estos cazas atacan en gran número para compensar su escasez de potencia de fuego y poder defensivo. El Mando Imperial considera que los cazas TIE son baratos y prescindibles. Su carencia de hipermotores les hace depender de los destructores estelares y de otras naves de transporte para que los lleven al combate. Los cazas TIE también pueden desplegarse en guarniciones imperiales terrestres, pero sus alas hexagonales pueden ser un lastre si hay vientos fuertes.

Ojos. Así es como llaman los pilotos de la Alianza a los cazas TIE. Saber esto hace mucho más fácil entender nuestras comunicaciones en combate. -Wedge



Bombardero TIE

Bombardero TIE

Además de sus características alas inclinadas, los bombarderos TIE cuentan con dos cápsulas alargadas a modo de fuselaje: una para el piloto y otra para las cargas.

Los bombarderos TIE se usan en asaltos de superficie y en operaciones ofensivas contra naves capitales. Son más lentos y menos maniobrables comparados con otros modelos de la serie TIE, pero pueden combatir cazas enemigos a distancia fijándolos como blanco de misiles guiados. Como ocurre con los caza TIE, los bombarderos también cuentan con un par de cañones láser delanteros.

La cápsula de carga de un bombardero TIE puede contener diversas ojivas. La carga más habitual consiste en dieciséis misiles de impacto, doce torpedos de protones, ocho cohetes de protones, seis minas espaciales, cuatro bombas de protones o sesenta y cuatro detonadores termales. El equipo de sensores bloquea de forma activa las interferencias electrónicas enemigas.

Los «bobos» se mueven como andadores hundidos en lodo hasta la cadera, pero sus misiles guiados son un auténtico dolor de cabeza. Es difícil escapar a la fijación de blanco, sobre todo cuando tienes a un interceptor en la cola. —Wedge

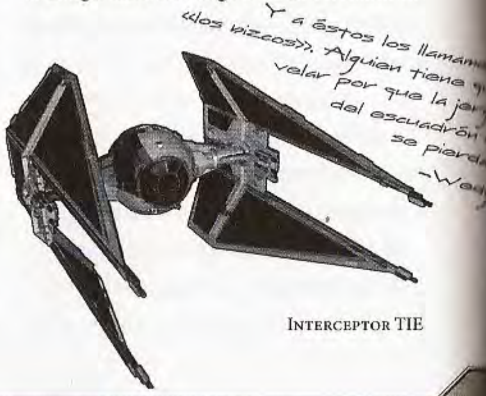
Una versión del bombardero TIE sustituye el compartimento de ojivas por un compartimento de carga para pasajeros. Otra versión presenta fijaciones de acoplamiento y un cortador de casco, y se emplea para transportar partidas de abordaje de Tropas de Asalto en acciones contra naves enemigas.

Interceptor TIE

El interceptor TIE, uno de los cazas estelares más rápidos que existen, se distingue por sus módulos solares en forma de daga. Sus paneles en ángulo sobresalen hacia delante, pero las zonas recortadas a cada lado permiten la visión periférica del piloto. La mayoría de interceptores TIE tienen cuatro cañones láser, uno en cada punta de las alas. Otros comparten con el caza TIE estándar los dos láseres montados bajo la cabina.

Diseñado para superar en velocidad y maniobrabilidad a los cazas estelares enemigos, el interceptor TIE cuenta con un avanzado proyector de flujo de iones que permite maniobras de combate complejas. La nave se ha ganado los elogios de la División de

Y a éstos los llamam «los bizcos». Alguien tiene q velar por que la jer del escuadrón se pierda. —Wed



Interceptor TIE

Vuelo. El distinguido 128.º Escuadrón de interceptores TIE, a las órdenes de la teniente Kasan Moor, es un ejemplo de lo que el Imperio puede conseguir cuando se pone a los mejores pilotos en los mejores aparatos.

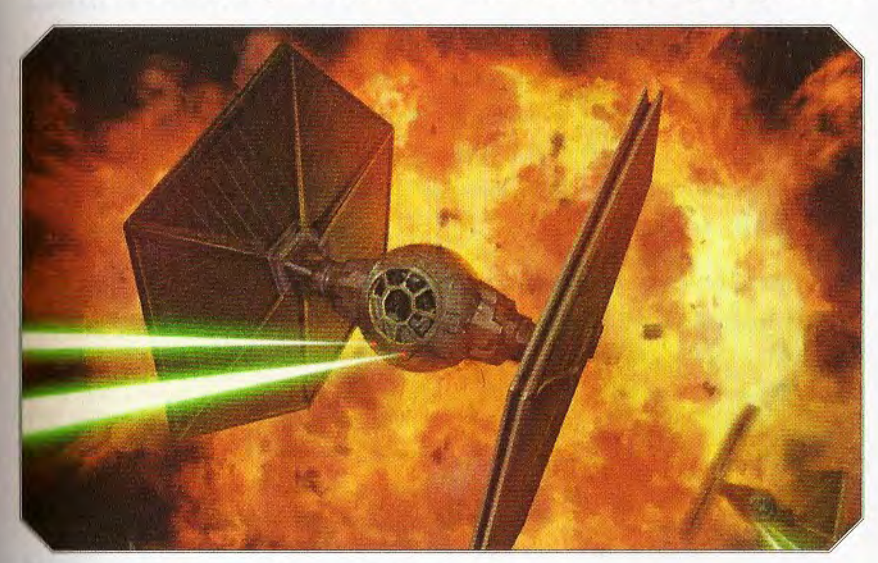
TIE Avanzado

El TIE Avanzado aún es un prototipo, pero uno de los primeros modelos ya está en manos de Lord Darth Vader como su caza estelar personal. La nave ha sido diseñada por el ingeniero jefe Raith Sienar según las especificaciones de Vader, y la valoración positiva del Señor Oscuro hacia el modelo ha alentado la esperanza de que se llegue a producir en grandes cantidades.

La nave tiene una estructura alargada y un casco reforzado, con paneles solares en ángulo, inclinados hacia el cuerpo de la nave, que le proporcionan un perfil compacto. El aparato presenta también dos cañones láser pesados y un lanzamisiles.

En particular, cabe señalar que el TIE Avanzado incorpora un generador de escudo y un hiperimpulsor. Esto encarece drásticamente su coste, pero confiamos en que estas mejoras aumenten su rendimiento en proporción.

Existe una cantidad limitada de prototipos de TIE Avanzado. Estas naves especiales, entregadas a los inquisidores del Emperador y a otros acólitos escogidos, se pueden identificar por la configuración más compacta de los paneles de las alas y por la silueta más reducida que proporcionan.



Caza TIE. Nótese el reducido tamaño de los módulos solares.

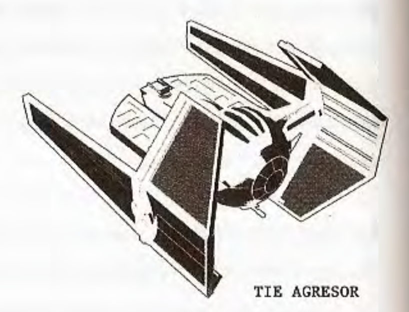
SECCIÓN ESPECIAL: MODELOS TIE EXPERIMENTALES

Por el capitán Soontir Fel

Soy piloto, no ingeniero. Tratándose de la serie TIE, puede que no esté cualificado para hablar de costes o renuncias, pero he volado con ellos y conozco su aguante. En mi breve estancia en los astilleros aeronáuticos restringidos imperiales, probé repetidamente todos estos modelos. Estos TIE están ahora en producción limitada, o pronto lo estarán.

TIE Agresor

El Agresor es un caza de ataque con un armamento pesado que lo convierte en un híbrido de caza y de bombardero. Su armamento frontal consiste en dos cañones láser instalados bajo la cabina y dos lanzamisiles.



TIE AGRESOR

El Agresor tiene dos tripulantes: un piloto y un artillero. Este último maneja la torreta láser montada en la parte trasera de la estructura de la nave. De este modo, el Agresor puede derribar a los perseguidores que intenten aprovecharse del tradicional punto ciego del TIE.

Aunque carezca de hiperimpulsor, sus suministros de combustible y consumibles le permiten operar en misiones de varios días de duración dentro de un sistema estelar. En el Borde Exterior ya se está utilizando el Agresor para hostigar a transportes rebeldes.

ÉSTOS NO SE PILOTAN MEJOR QUE LOS ALA-Y, Y TAMPOCO TIENEN GENERADOR DE ESCUDO. VIGILA TUS ÁNGULOS DE APROXIMACIÓN Y SEGURAMENTE PUEDAS LANZAR EL PRIMER DISPARO. —LUKE

En mi época en los Comandos de Asalto, usábamos los Cazadores casi de forma exclusiva. Una nave sólida y de gran autonomía. En una ocasión evitamos que los detectaran sumergiéndolos en un [illegible]. Los recuperamos al cabo de una semana y estaban como nuevos. -MADINE

TIE Cazador



TIE CAZADOR

El TIE Cazador, encargado por los Comandos de Asalto del Imperio, está concebido para igualar cualquier ventaja que los cazas Ala-X de la Alianza Rebelde pudieran tener a su favor. Los paneles solares del Cazador se abren y se cierran como los alerones-S de un Ala-X y se despliegan en su modalidad de ataque para ofrecer una cobertura más amplia a los cañones láser.

El Cazador tiene generador de escudo e hiperimpulsor y puede funcionar sin depender de una nave que lo transporte. Es extremadamente rápido a velocidad sublumínica. Su armamento consiste en dos cañones láser, dos cañones de iones y un lanzador de torpedos de protones.

TIE Defensor



TIE DEFENSOR

El TIE Defensor, todavía en desarrollo, promete ser el modelo más revolucionario de la serie TIE (dando por hecho que los ingenieros de Sienar averigüen cómo integrar la potencia de fuego necesaria en un fuselaje tan pequeño).

El TIE Defensor es un caza estelar con escudos e hiperimpulsor cuya silueta distintiva presenta tres paneles solares en ángulo.

Dos cañones láser van montados en el ala superior, y otros dos más en cada una de las alas restantes. El Defensor también viene equipado con dos lanzadores de ojivas que disparan misiles de impacto o torpedos de protones, y un rayo tractor que puede ralentizar lo suficiente a las naves enemigas para asegurar la fijación del blanco.

Estos siguen ahí fuera. No hay muchos, pero uno solo ya supone un oponente más al que preferiría no tener que enfrentarme. —Wedge

La nave tiene unos motores de iones gemelos mejorados. Unos propulsores iónicos de maniobras, montados en las puntas de las tres alas, le confieren un asombroso grado de maniobrabilidad.

El TIE Defensor será difícil de manejar para la mayoría, dada su potencia y sus múltiples sistemas armamentísticos. Confiarle sus mandos a cualquiera que no sea un piloto de élite sería un error.

TIE Fantasma

El TIE Fantasma está actualmente en desarrollo en una ubicación confidencial. Este prototipo de caza estelar es una versión modificada del caza de asalto V38 que viene equipada con hiperimpulsor y generador de escudo, pero lo que lo hace realmente excepcional es su dispositivo de ocultación.



TIE FANTASMA

Este dispositivo, basado en una tecnología confidencial, le proporciona una invisibilidad total frente a sensores electrónicos y a simple vista. La ocultación funciona conjuntamente con los sistemas de armas, desactivándose durante una fracción de segundo cada vez que éstas disparan.

El armamento del Fantasma consiste en dos cañones láser montados en el fuselaje y otros tres en las puntas de las alas. Las alas de panel solar sobresalen del fuselaje como si fueran las aletas de un krakana. Su cabina alargada cuenta con circulación atmosférica para conferirle habitabilidad.

El TIE Fantasma está equipado con suministros suficientes para operaciones de largo alcance. No obstante, su dotación armamentística lo clasifica como caza estelar de ataque. Huelga decir que el Fantasma podría ser la nave furtiva de reconocimiento definitiva.

PELIGROS DEL ESPACIO PROFUNDO: VIDA SALVAJE EN EL VACÍO

Por el jefe de personal Oxenbrigg

Soy supervisor de un grupo de mantenimiento a cargo de la integridad de los cascos de las naves. Si hacemos bien nuestro trabajo, ni siquiera sabrás que existimos, pero hay unas cuantas cosas que puedes hacer para mantener tu nave en plena forma para el combate y hacer nuestra labor un poco más fácil.

Es raro encontrar animales en el vacío del espacio interestelar, pero lo cierto es que están ahí fuera. Es decir, jamás pensarías que una duna o un glaciar helado pueden albergar vida en su interior, hasta que algo da un brinco y te muerde. Lo mismo ocurre en el vacío.

Mynocks: carroñeros con aspecto de murciélago. Suelen medir entre uno y dos metros con las alas extendidas. Se alimentan de energía y se reproducen desprendiéndose de pequeñas partes de su cuerpo. Su dieta habitual se compone de cualquier rastro de radiación estelar y cósmica que llegue flotando hasta ellos, de modo que el reactor de una nave estelar es como un banquete para ellos.



Si te quedas demasiado tiempo en órbita o atracas en una estación espacial sin clasificar por la Oficina Imperial de Naves y Servicios, es probable que te encuentres con mynocks. Si mi grupo y yo no nos deshacemos de ellos a tiempo, pueden horadar el casco de tu nave y cortar el cableado eléctrico a bocados.

Babosas espaciales: grandes gusanos dentados. Suelen medir unos diez metros de largo, aunque los navegantes más veteranos dicen haber visto algunas cien veces mayores. Las babosas espaciales viven en cavernas y asteroides sin aire. Por lo general se alimentan pasivamente de radiación, como los mynocks, pero no tienen ningún problema a la hora de masticar roca y metal. ¡Por algo tienen esas fauces enormes!



Evita los campos de asteroides y dispara a cualquiera que se te acerque. Una vez que se pegan a tu nave, es casi imposible soltarlas, y reparar marcas de mordiscos no es nada divertido.

INFORME DE MISIÓN: LA BATALLA DE TURKANA

Contrarrestar a los cazas estelares de ataque rápido es esencial para la victoria

Por el capitán Firmus Piett, del destructor estelar *Acusador*

Turkana es un mundo escasamente poblado del sector Pakuuni, cerca del Cúmulo Tion. Inteligencia Imperial había informado de una concentración de naves rebeldes orbitando el planeta en cuestión. Las previsiones iniciales hablaban de entre cuatro y seis naves capitales, y de entre tres y ocho naves menores. El gobernador del sector envió diez destructores estelares clase Imperial a Turkana con órdenes de tenderles una trampa y suprimir la amenaza.

El destructor estelar *Tirano*, a las órdenes del capitán Lennox, iba en cabeza. El destructor estelar *Acusador*, conmigo al mando, era el principal apoyo del *Tirano*.

Tras verificar la posición del enemigo con un caza en vuelo de reconocimiento, nuestra flota salió del hiperespacio para sorprender a los rebeldes y bloquear su vector de huida al hiperespacio (formación Besh, patrón de ataque Tartarus). En realidad, en el momento de nuestra llegada el enemigo tenía siete cruceros estelares Mon Calamari, dos fragatas Nebulon-B, dos corbetas CR-90, cuatro transportes medianos GR-75 y una nave cisterna Golan Ribbon, seguramente para suministrar combustible al destacamento rebelde.

Todos a una, los destructores estelares atacaron a los cruceros rebeldes con turboláseres de largo alcance. El capitán Lennox ordenó que el *Tirano*, el *Acusador* y el *Flanchard* desplegaran sus alas de cazas estelares TIE.



Los bombarderos TIE apuntaron a los motores de los cruceros enemigos; los cazas y los interceptores TIE les proporcionarían cobertura alejando a los cazas enemigos.

Al minuto de comenzar la batalla, los rebeldes desplegaron sus propios cazas estelares, entre los que se encontraban tres escuadrones de BTL Ala-Y y dos escuadrones de los nuevos T-65 Ala-X de Incom.

Informé al capitán Lennox de las características avanzadas de los Ala-X, pero éste se mantuvo firme, confiando en que prevalecería la superioridad numérica, y no alteró sus tácticas. Los Ala-X se enfrentaron a los TIE y a los interceptores negándoles su maniobrabilidad con velocidades y giros equiparables. Los Ala-X también absorbían los impactos directos con sus escudos de energía de a bordo. De este modo, con nuestros TIE ocupados, los Ala-Y rebeldes pasaron entre la aglomeración de cazas y comenzaron a eliminar a nuestros bombarderos uno a uno.

Creyendo que las acciones del capitán Lennox ya le habían costado una victoria al Imperio, coloqué al *Acusador* en posición para disparar sus turboláseres en dirección a las trayectorias de ataque de los bombarderos. Esto vaporizó a muchos de los Ala-Y que los perseguían y permitió que uno de los escuadrones de bombarderos soltara su carga explosiva e inutilizara los motores sublumínicos de uno de los cruceros MC80.

Para entonces, los Ala-X habían liquidado a nuestros cazas estelares y se habían unido a los Ala-Y para perseguir a nuestros bombarderos restantes. Ordené a todos los destructores estelares que se aproximaran hasta tenerlos a tiro con todas las armas (formación Aleph, patrón de ataque Abbadon). Pero, sin una pantalla de cazas estelares, no pudimos impedir que los cazas rebeldes lanzaran sus torpedos contra los escudos del puente de mando del *Formidable* y del *Ajax*, que quedaron gravemente dañados.

Lennox dio la orden de retirada. La flota saltó al hiperespacio y se reagrupó en Pakuuni. Numerosas naves capitales de los rebeldes quedaron dañadas, pero ninguna fue destruida.

RECOMENDACIONES TRAS LA MISIÓN:

· Desplegar a los interceptores en mayor número cuando se combata contra Ala-X rebeldes.

· Ralentizar a los cazas enemigos con rayos tractores para facilitarle a nuestros artilleros la fijación de blancos pequeños.

· Retirar al capitán Lennox del mando de las operaciones navales del sector Pakuuni. Nota: he dispuesto un plan de campaña adecuado [consultar NFOp-TbM-11891: operación Aterrorizar] y estoy listo para liderar el contraataque del Imperio.

El Escuadrón Rojo pilotaba doce de esos Ala-X destacados a bordo del crucero de Ackbar, el Independencia. Conseguí derribar tres naves antes de eyectarme.

-Wedge





PARTE III

EL EJÉRCITO IMPERIAL

Por el alto general Cassio Tagge



El objetivo del Ejército Imperial es la superioridad terrestre.

El motivo es simple: somos seres vivos y no podemos sobrevivir en el frío vacío como si fuésemos mynocks. Hazte esta pregunta: ¿por qué tiene un valor estratégico el espacio vacío entre las estrellas? Lo tiene únicamente porque las hiperrutas conducen a destinos: mundos aptos para ser habitados o con recursos que explotar. El Ejército Imperial toma y ocupa estos mundos en nombre del Emperador y los defiende frente a agresiones.

A la Armada Imperial, que nos transporta al campo de batalla, le agradecemos el paseo con un «muchas gracias», pero sólo cuando cuando el Ejército Imperial ha desembarcado es cuando la guerra empieza de verdad.

No somos las Tropas de Asalto. Verás a los soldados de asalto atacar fortificaciones enemigas o establecer cabezas de puente, pero suele ser a costa de numerosas pérdidas entre sus filas. Ellos cumplen su función, que es... coherente. El Ejército Imperial, y sólo el Ejército Imperial, cuenta con el equipo necesario para asediar y defender un planeta. Puede que nuestras formaciones especializadas y equipo pesado tarden más tiempo en desplegarse, pero somos capaces de llevar a cabo operaciones planetarias decisivas y de mantener la superioridad terrestre.

El Ejército Imperial abarca: infantería, caballería acorazada, fuerzas especiales, operarios de artillería, ingenieros, exploradores y conductores. Somos los herederos del noble oficio de las armas al servicio de Su Majestad el Emperador Palpatine y de los preceptos de su Imperio Galáctico.

EFECTIVOS. UN SINFÍN DE EFECTIVOS Y UN EQUIPAMIENTO SUPERIOR. LA ALIANZA JAMÁS PUEDE ESPERAR DERROTAR AL EJÉRCITO IMPERIAL EN COMBATE ABIERTO.

—RIEEKAN

HISTORIA DEL EJÉRCITO IMPERIAL

El Ejército Imperial, como lo conocemos ahora, existe desde hace algo menos de dos décadas. Pero nosotros, los soldados, compartimos un vínculo con todos los guerreros caídos. Desde que el primer cacique taung alzara su lanza para dar la orden de cargar, los soldados han derramado noblemente su sangre por la gloria de una causa mayor.

El Ejército Imperial tiene sus orígenes en el Gran Ejército de la República, reunido en un momento en el que existía la necesidad acuciante de proteger un gobierno galáctico unificado, justo y ordenado del terror separatista de la Confederación de Sistemas Independientes. A lo largo de los años, durante las Guerras Clon, el Gran Ejército de la República incorporó a voluntarios, reclutas y oficiales de carrera de entre las filas de las Fuerzas Judiciales de la República para complementar a los soldados clon, criados en tanques. Tras la guerra, los soldados clon supervivientes se convirtieron en la columna vertebral de las Tropas de Asalto, lo cual dejó al Ejército Imperial libre de clones y preparado para dedicarse a su misión de superioridad terrestre.

Gracias a la aceleración de la investigación militar en tiempos de guerra, el Ejército Imperial se ha visto beneficiado con ingeniosas máquinas de destrucción. Los AT-TE constituyeron la plantilla para una gran cantidad de nuevos diseños de andador acorazado. Nosotros también aprendimos cosas nuevas sobre el arte de la guerra. Los comandantes humanos que dirigían a los soldados clon pasaron a ser oficiales de élite del Ejército Imperial, donde su experiencia táctica derrotando a droides separatistas se podía reciclar para meter en cintura al resto de simpatizantes del separatismo.

El Ejército Imperial ahogó la amenaza del disentimiento en esas primeras batallas sin la ayuda de nadie. Nos habría encantado poder centrarnos en nuestra labor de mantenimiento de la paz, pero, lamentablemente, la traición y la cobardía tomaron una nueva y desagradable forma: la Alianza Rebelde.

Sin miramiento alguno por la seguridad de los verdaderos ciudadanos imperiales, estos sanguinarios rebeldes sembraron su ponzoña en miles de mundos. De no haber sido por los fieles soldados que dieron un paso al frente para proteger el Nuevo Orden construido por el Emperador Palpatine, el virus se habría extendido por la galaxia y la habrían sumido en el caos más absoluto.

Los rebeldes, y aquellos que dicen ser afines a éstos, temen el orden. Desconfían de la prosperidad. Odian el progreso.

No son más que bravatas. Además, este tipo ya es polvo espacial. -Han

De todas las falacias, barbaridades y estupideces, éstas son algunas de las más viles. Las palabras tienen poder. La propaganda de este tipo hace nuestra lucha más difícil. Son calumnias y no deberían tomarse a la ligera. —Leia

Basta con fijarse en a quiénes reciben como soldados y oficiales, y verás caras llenas de pelo, de escamas y con ojos saltones. Esto demuestra que también odian a los humanos.

El Ejército Imperial es ahora más esencial que nunca. Nuestro estado de emergencia actual no terminará hasta que la Alianza Rebelde haya sufrido la aniquilación total y absoluta.

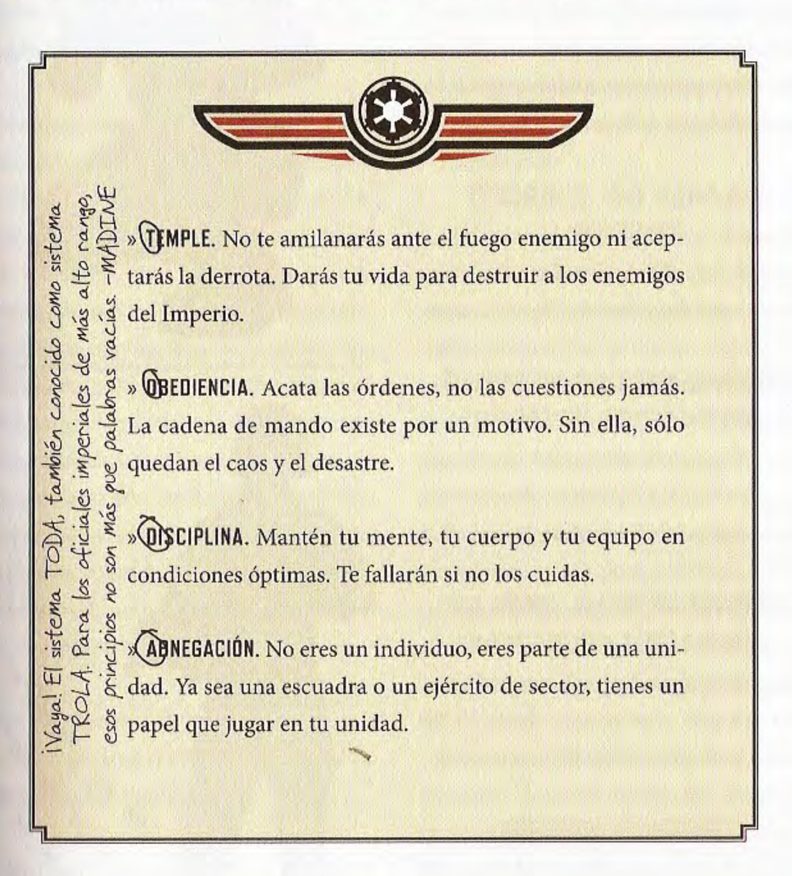


La vigilancia es la victoria.

EL SOLDADO IMPERIAL

Un soldado del Ejército Imperial no es un recluta harapiento de milicia planetaria. Nuestros soldados son los principales defensores del Imperio.

Cada soldado del Ejército Imperial debe seguir estos cuatro principios:



» **TEMPLE.** No te amilanarás ante el fuego enemigo ni aceptarás la derrota. Darás tu vida para destruir a los enemigos del Imperio.

» **OBEDIENCIA.** Acata las órdenes, no las cuestiones jamás. La cadena de mando existe por un motivo. Sin ella, sólo quedan el caos y el desastre.

» **DISCIPLINA.** Mantén tu mente, tu cuerpo y tu equipo en condiciones óptimas. Te fallarán si no los cuidas.

» **ABNEGACIÓN.** No eres un individuo, eres parte de una unidad. Ya sea una escuadra o un ejército de sector, tienes un papel que jugar en tu unidad.

Recuerda que el Ejército Imperial lucha para imponer el gobierno del Emperador en planetas que van desde el Núcleo al Borde. Luchamos en diferentes entornos. Luchamos para doblegar la voluntad del enemigo y, mediante su escarmiento, advertir a otros de lo inútil que resulta desafiar al Imperio.

Luchamos, y ganamos.

UNIFORMES DEL EJÉRCITO IMPERIAL

Los uniformes ponen de manifiesto nuestra elegancia y profesionalidad ante los súbditos del Emperador. Aquí se muestran los uniformes que corresponden a varias divisiones del Ejército Imperial. Como comandante, deberás ser capaz de reconocerlos y llamar la atención a los soldados que no sigan el código de vestimenta reglamentario.

SOLDADO DEL EJÉRCITO IMPERIAL

El traje de un soldado de infantería, de uno de armas pesadas y de otras clases comunes.

COMANDANTE DE VEHÍCULO (ACORAZADOS PESADOS)

El traje de campaña reforzado de un comandante de vehículo a los mandos de un AT-AT u otros vehículos acorazados pesados.

COMANDANTE DE VEHÍCULO (CABALLERÍA ACORAZADA)

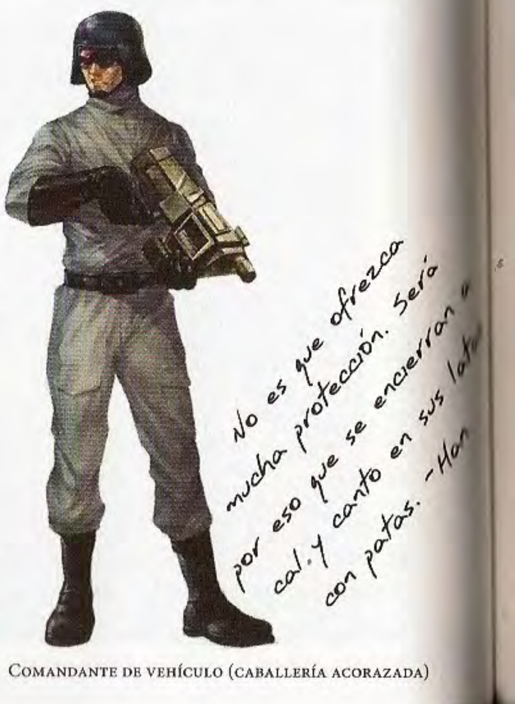
El traje de campaña ligero de un comandante de vehículo a los mandos de un AT-ST u otros vehículos de caballería acorazada.

COMANDO IMPERIAL

Los comandos son oficiales del ejército excepcionales, entrenados para ejecutar asaltos a objetivos de gran valor. Son una unidad de élite de las fuerzas de Misiones Especiales del Ejército, y sus uniformes son el reflejo de su estatus.



Comandante de vehículo (acorazados pesados)



Comandante de vehículo (caballería acorazada)

ESTRUCTURA DE MISIONES

El Ejército Imperial sirve al Emperador. No respondemos ante los civiles y sus quejas nos son indiferentes. Las órdenes vienen del Emperador y el Mando del Ejército las transmite a través de una jerarquía clara.

El cómo se convierten esas órdenes en acciones concretas depende de la habilidad del comandante para seguir el protocolo. ¿Qué unidades desplegará el comandante en la batalla? ¿Cómo utilizará esas unidades en combate? Las respuestas vienen determinadas por los objetivos fijados y los recursos disponibles. El Ejército Imperial está a cargo de mantener y hacer respetar la superioridad terrestre del Imperio. A menudo, los planes para ejercer ese poder, ya sean atacar una sola colina o subyugar un planeta entero, dependen de que las decisiones de un comandante de unidad sean inteligentes.

Entre los objetivos de las misiones de superficie que asume el Ejército Imperial se encuentran los siguientes:

» Arrasar completamente un territorio enemigo.

» Combatir infantería enemiga y unidades mecanizadas.

» Preparar la inserción estratégica de comandos y fuerzas expedicionarias.

» Asegurar el control de recursos planetarios o líneas de suministros clave.

» Defender un objetivo y destruir a los atacantes enemigos que intenten recuperarlo.

Como comandante, es tu responsabilidad decidir los términos de combate. Una vez establecidos estos parámetros, un comandante debe moverse rápidamente y con decisión. La potencia de fuego de la respuesta inicial debería sobrecoger al enemigo y dejarlo traumatizado e impotente. Cuando dicho enemigo se desbande, ataca para desbaratar sus planes y exponer sus puntos débiles. ¡Toma tu objetivo, mantenlo y sácale el mayor partido! Nunca cedas. Que tu victoria sea un aviso para quienes duden del poder del Imperio.

Mientras que una población disidente se define por su ubicación y planeta, la Alianza Rebelde es un enemigo sin fronteras. Son cobardes que atacan desde el vacío y desaparecen de nuevo en la nada.

Eso no es un punto débil, es una ventaja. –Wedge

Cuando se descubren rebeldes, la prioridad máxima del Ejército Imperial es la de

poner fin a su existencia de manera inmediata y con decisión. De la misma forma que uno esterilizaría una herida quemándola, a una presunta célula rebelde que opere en una ciudad poblada se la debería sacar de allí y acabar con ella sin ningún prejuicio. El Ejército Imperial no necesita buscar la cooperación de los gobiernos planetarios locales, pero puede requerir su obediencia según convenga.

Además de vigilar la presencia rebelde, un comandante del Ejército Imperial debería conocer los bajos fondos. Puede que hutts, contrabandistas, cazarrecompensas y otros que viven al margen de la civilización no sean parte de los rebeldes, pero son igualmente enemigos del Imperio.

FORMACIONES Y DESPLIEGUE

Un comandante debe responder a las amenazas con la fuerza adecuada. Dado que el Ejército Imperial está estructurado para enfrentarse a cualquier desafío, evaluar qué se necesita en cada situación (efectivos necesarios, unidades adicionales, unidades especiales, etc.) es uno de los deberes principales de un comandante. Conocer las unidades de agrupación más importantes del Ejército Imperial es de vital importancia.

ESCUADRA

ESTRUCTURA: nueve soldados
RANGO DEL COMANDANTE: sargento
CON CAPACIDAD PARA: tomar un edificio

La escuadra es la unidad más pequeña y el engranaje principal del Ejército Imperial. Está formada por ocho soldados y un sargento que actúa como comandante en funciones. Toda escuadra se puede dividir en dos equipos de fuego a las órdenes del sargento. La instrucción especializada y el equipo de una escuadra definen su función militar. En la actualidad, el Ejército Imperial cuenta con las siguientes clases de escuadra:

» **ESCUADRA DE LÍNEA:** la unidad básica de infantería imperial.

» **ESCUADRA DE ARMAS PESADAS:** los soldados de estas unidades están equipados con blásters de repetición con los que proporcionan potencia de fuego en primera línea.

» **ESCUADRA DE TIRADORES:** los miembros de esta unidad, equipados con rifles de francotirador, han sido seleccionados de entre las filas de las fuerzas de Misiones Especiales.

EL IMPERIO PUEDE PERMITIRSE DESPLEGAR GRANDES CANTIDADES DE SOLDADOS ESPECIALIZADOS. POR SUERTE, NO ESTÁN TAN BIEN ENTRENADOS COMO NOSOTROS. —RIEEKAN

Lamento discrepar. —IDE

» **ESCUADRA DE INGENIERÍA**: estos soldados son expertos en demoliciones y reparaciones con un amplio entrenamiento tecnológico, y también provienen de las fuerzas de Misiones Especiales.

» **ESCUADRA DE REPULSORES**: en calidad de conductores, artilleros y mecánicos, los miembros de esta escuadra manejan dos transportes repulsores ligeros.

» **ESCUADRA DE REPULSORES DE ARMAMENTO PESADO**: los miembros de esta escuadra manejan dos transportes repulsores equipados con potencia de fuego adicional en forma de cañones bláster de repetición o lanzagranadas.

» **ESCUADRA DE EXPLORACIÓN O LANZA**: la escuadra de de reconocimiento básico, o lanza, del Ejército Imperial consiste en cinco soldados equipados con moto-jets o AT-RT. La unión de dos lanzas de exploradores forman un escuadrón de exploración.

PELOTÓN

ESTRUCTURA: cuatro escuadras
RANGO DEL COMANDANTE: teniente
CON CAPACIDAD PARA: tomar un distrito

La especialización de los pelotones proporciona a un comandante más opciones en una acción ofensiva, ya que en su despliegue pueden tomar parte acorazados pesados (los AT-AT) y piezas de artillería. Los pelotones tácticos incluyen:

» **PELOTÓN DE LÍNEA**: la formación básica de infantería, compuesto por cuatro escuadras de infantería.



Un pelotón es una unidad de combate ágil y fácil de configurar. Evita movilizar más fuerzas de las necesarias a menos que desees derrochar los recursos del Emperador.

» **PELOTÓN DE ASALTO**: esta configuración mixta aúna dos escuadras de línea y dos escuadras de armas pesadas. Se puede ampliar con vehículos acorazados.

» **PELOTÓN DE ARTILLERÍA**: formada por cuatro piezas de artillería u ocho vehículos ligeros equipados con artillería más sus tripulantes. La artillería de largo alcance se utiliza en ataques a objetivos lejanos. La artillería puede ser de disparo en fuego directo con línea de visión (como el bláster V-188 Penetrator, o el cañón de iones Speizoc C-136, «el Cañón padrino»), de fuego indirecto parabólico (como con la MobileMortar-3) o de fuego antiaéreo (como el G-003 Tri-rastreador).

» **PELOTÓN DE REPULSORES**: compuesta por cuatro escuadras de repulsores, estos pelotones se emplean normalmente en escaramuzas de hostigamiento con el fin de intentar neutralizar formaciones de primera línea enemigas.

» **PELOTÓN DE REPULSORES DE ARMAMENTO PESADO**: cuatro escuadras de repulsores de armamento pesado combinados forman un pelotón ideal para abrir paso entre las líneas de infantería.

» **PELOTÓN DE ACORAZADOS**: formado por cuatro andadores pesados como los AT-AT o cuatro tanques repulsores. Dos transportes pesados acompañan a cada sección para proporcionarles reparaciones y reabastecimiento.

» **PELOTÓN DE MISIONES ESPECIALES**: este pelotón se puede configurar de varias formas según las necesidades de la misión. Normalmente cuentan con dos escuadras de tiradores, una escuadra de ingeniería y una escuadra de armas pesadas.

» **PELOTÓN DE EXPLORACIÓN**: producto de la combinación de dos lanzas de exploración y de dos escuadras de línea de infantería, un pelotón de exploración se especializa en misiones de reconocimiento aunque, en ocasiones en las que las comunicaciones están siendo interferidas, se utilizan también para transmitir mensajes.

COMPAÑÍA

ESTRUCTURA: cuatro pelotones
RANGO DEL COMANDANTE: capitán
CON CAPACIDAD PARA: tomar una ciudad

Una compañía es lo bastante grande como para necesitar los servicios del personal de apoyo, lo que incluye a aquellos asignados a los campos de la logística, la medicina y el campo técnico. Las compañías del ejército también emplean cantidades ingentes de droides militares para reabastecer a las tropas en el campo de batalla y para realizar tareas administrativas en los puestos de mando.

La Alianza ha recuperado piezas de artillería imperiales del campo de batalla tras los combates, pero no tenemos personal que las maneje.

» **COMPAÑÍA DE LÍNEA:** la compañía de infantería estándar a menudo se amplía con uno o dos pelotones de armas pesadas.

» **COMPAÑÍA DE ASALTO/COMPAÑÍA DE ARMAS PESADAS:** dos escuadras de asalto y dos de línea se combinan para formar esta unidad de superficie polivalente.

» **COMPAÑÍA DE EXPLORACIÓN:** un grupo homogéneo, formado por cuatro pelotones de exploración y sus moto-jets.

» **COMPAÑÍA DE REPULSORES:** esta unidad dedicada de infantería mecanizada está formada por dos pelotones de línea y dos de repulsores. Los vehículos repulsores transportan soldados de infantería al combate y les proporcionan fuego de apoyo una vez que se han apeado.

» **COMPAÑÍA DE INFILTRACIÓN:** capaces de operar independientemente tras las líneas enemigas, las compañías de infiltración actúan como exploradores en busca de zonas de aterrizaje y puntos de abastecimiento que posteriormente serán utilizados en invasiones a gran escala. A menudo, una misión de seis semanas se convierte en una de seis meses para estos genios de la supervivencia.

» **COMPAÑÍA DE ARTILLERÍA/BATERÍA DE ARTILLERÍA:** una batería de artillería está formada por dieciséis piezas de artillería pesada o treinta y dos piezas de artillería ligera.

» **COMPAÑÍA DE ACORAZADOS:** con una combinación de andadores pesados y tanques repulsores, estas compañías constituyen una fuerza imparable. Pueden organizarse en dos formaciones de hostigamiento:

- **COMPAÑÍA ACORAZADA DE ATAQUE:** tres pelotones de acorazados y un pelotón de armas pesadas. Se centra en la versatilidad de combate.

- **COMPAÑÍA ACORAZADA DE AVANCE:** cuatro pelotones de acorazados. Se centra en la destrucción concentrada.

» **COMPAÑÍA DE MISIONES ESPECIALES:** diseñado para funcionar como fuerza expedicionaria, este grupo incorpora tres pelotones de misiones especiales y un pelotón de exploración. Conocida por enfrentarse a trabajos imposibles, la compañía de misiones especiales usa las lanzas de exploración para identificar los objetivos y a los soldados de Misiones Especiales para destruirlos.

BATALLÓN

ESTRUCTURA: cuatro compañías
RANGO DEL COMANDANTE: mayor
CON CAPACIDAD PARA: tomar un núcleo urbano importante

En nuestra contienda actual contra los sediciosos rebeldes, a menudo se le asigna a un batallón la represión de un planeta. Además de las compañías estándar y las

especializadas, se incluye también en el batallón al personal de seguridad para mantener el orden entre las filas.

» **BATALLÓN DE LÍNEA:** la formación estándar de un batallón consta de tres compañías de línea y una compañía de armas pesadas.

» **BATALLÓN DE ASALTO:** formado por dos compañías de armas pesadas, una compañía de repulsores y una compañía de línea, está diseñado para atacar fortificaciones enemigas y traspasar muros defensivos.

» **BATALLÓN DE ELEVADORES DE REPULSIÓN:** tres compañías de repulsores y una compañía de exploración facilitan la movilidad.

» **BATALLÓN DE ARTILLERÍA:** uniendo una compañía de armas pesadas y tres baterías de artillería, los soldados de armas pesadas pueden posicionar las piezas de artillería que les protegerán en combate.

» **BATALLÓN DE ACORAZADOS:** una compañía de acorazados de avance, dos de acorazados de ataque y una de repulsores conforman este grupo de gran versatilidad y movilidad, famoso por sobrevivir a situaciones imposibles.

» **BATALLÓN DE MISIONES ESPECIALES:** cuatro compañías de misiones especiales integran este batallón. Es el conjunto de fuerzas de Misiones Especiales más grande del Ejército Imperial.

REGIMIENTO

ESTRUCTURA: cuatro batallones
RANGO DEL COMANDANTE: teniente coronel
CON CAPACIDAD PARA: tomar el territorio de una región

Un regimiento de asalto imperial asegura la neutralización de un planeta.



El regimiento es una formación del ejército de enorme envergadura que precisa de amplio apoyo y reabastecimiento. El cuartel general de un regimiento tiene su propio taller de producción, en el que fabrica piezas de recambio para los andadores y otros componentes.

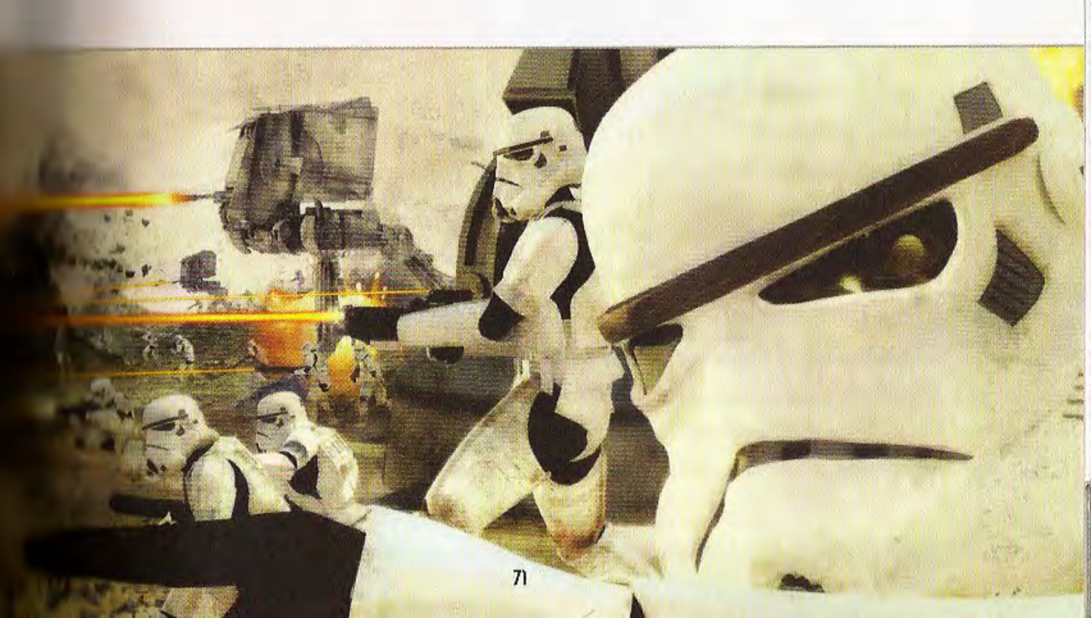
» **REGIMIENTO DE LÍNEA:** dos batallones de línea, un batallón de asalto y un batallón de repulsores forman una configuración estándar que se considera ideal para la ocupación prolongada de regiones planetarias.

» **REGIMIENTO DE ASALTO:** dos batallones de asalto, un batallón de línea y un batallón de acorazados constituyen un regimiento de asalto. Poco hay, desde el Núcleo al Borde, que pueda interponerse en su camino.

» **REGIMIENTO DE REPULSORES:** posee una gran capacidad de actuación y ofrece una respuesta rápida, y está constituido por tres batallones de repulsores y un batallón de acorazados.

» **REGIMIENTO DE ARTILLERÍA:** el regimiento de artillería por antonomasia se compone de tres batallones de artillería y un batallón de asalto a los que se une una compañía de exploración. A medida que la Alianza Rebelde ha ido abandonando sus posiciones fortificadas y se escabulle entre las sombras, el Ejército Imperial no ha tenido más remedio que reducir el uso de la artillería.

» **REGIMIENTO DE ACORAZADOS:** pocas regiones pueden resistir la contundencia de esta combinación de batallones de acorazados y batallones de repulsores.



LAMENTABLEMENTE, EN LA MAYORÍA DE MUNDOS LA ALIANZA CARECE DE TROPAS LO BASTANTE FUERTES CON LAS QUE ENFRENTARSE A LOS REGIMIENTOS EN COMBATE ABIERTO. —RIEEKAN

El 112.º Batallón de Repulsores y Acorazados, más conocido como «los Martillos del Infierno», es un célebre ejemplo de regimiento de acorazados de vanguardia.

FUERZA DE COMBATE

ESTRUCTURA : cuatro regimientos
RANGO DEL COMANDANTE: coronel
CON CAPACIDAD PARA: tomar un continente

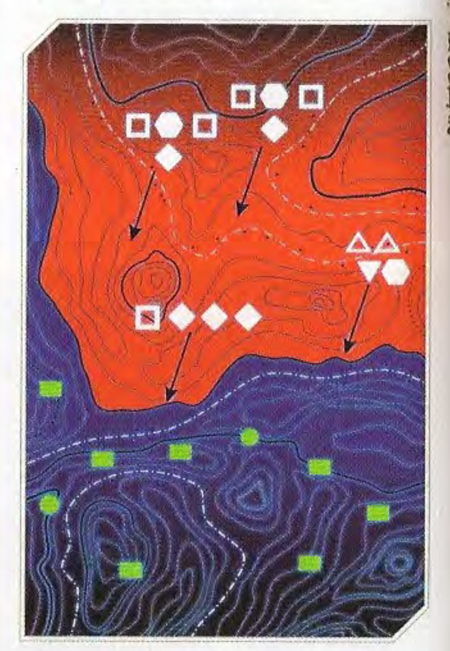
Una fuerza de combate imperial resulta imparable. En un holomapa táctico, los comandantes pueden ver cómo el indicador visual de una fuerza de combate se extiende por todo el terreno como sangre derramada, cambiando el azul del territorio en disputa por el rojo victorioso del Imperio. Saber cómo coordinar las fuerzas de combate es esencial si un comandante quiere terminar con los múltiples puntos problemáticos de un planeta en disputa.

» **FUERZA DE COMBATE DE LÍNEA:** formación estándar de fuerza de combate que consiste en tres regimientos de línea y un regimiento de asalto.

» **FUERZA DE COMBATE DE ASALTO/ FUERZA DE COMBATE REFORZADA:** compuesta por dos regimientos de línea, un regimiento de asalto y un regimiento de acorazados, esta fuerza de combate presenta una mezcla de especializaciones para diversos entornos planetarios. La 1.ª Fuerza de Combate de Asalto de Tapani ha desempeñado su papel con honores en la Derrota de Spuma y la Humillación de Barkhesh.

» **FUERZA DE COMBATE DE ACORAZADOS:** compuesta por cuatro regimientos de acorazados, esta fuerza de combate no tiene rival cuando se trata de hacer trizas con sus blásters los focos de resistencia concentrados.

» **FUERZA DE COMBATE MÓVIL:** tres regimientos de repulsores y un regimiento de línea proporcionan una manera rápida de movilizar a la infantería mecanizada.



DESPLIEGA CON CONOCIMIENTO LAS FUERZAS DE COMBATE: SON UN TREMENDO GASTO DE RECURSOS.

DE SUS SOLDADOS EN LA GRANIZADA ÁCIDA. —RIEEKAN

CAMINO A LA VICTORIA: USA A LAS FUERZAS NATIVAS EN TU BENEFICIO

Por el general Rom Mohc

Piensa, por ejemplo, en la Guardia Nova de Ailon. Son guerreros fieros, y también muy disciplinados. Y, en mi experiencia, esto último es una cualidad muy rara entre los no humanos. Gracias a que nuestro Emperador consideró conveniente aplacar a los Ailon participando en sus desfiles y celebraciones militares, éstos le profesan ahora una gran veneración a él y al ejército que dirige. Por consiguiente, los miles de millones de guerreros que forman la Guardia Nova de Ailon se lanzarán ciegamente al combate en situaciones sin salida si así se lo ordena un comandante imperial.

He usado a los Guardia Nova como efectivos prescindibles en numerosas ocasiones. El análisis táctico de sus muertes proporciona datos de inteligencia en tiempo real sobre la potencia de fuego y la ubicación del armamento enemigo. Tales datos permiten a las fuerzas imperiales tomar un objetivo con las mínimas pérdidas.

En el improbable caso de que la Guardia Nova de Ailon llegara a cumplir su objetivo (lo cual ocurrió, de hecho, durante el Cataclismo de Slession), se la puede conservar para su siguiente misión.

Es de una crueldad terrible. Debemos tender la mano de la Alianza a la gente de Ailon. —Leia

Puede que no sirva de mucho consuelo, pero el general Mohc ya no será un problema. —Mothma



Un guardia Nova de Ailon.

CUERPO

ESTRUCTURA: cuatro fuerzas de combate
RANGO DEL COMANDANTE: general mayor
CON CAPACIDAD PARA: tomar un planeta

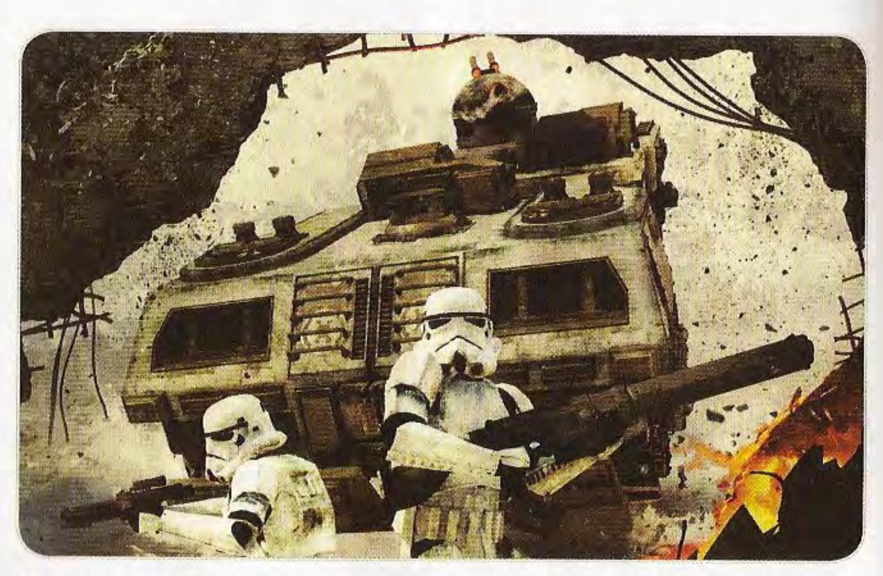
En el caso de los cuerpos, los comandantes pueden esperar una mayor intervención de los agentes de Inteligencia Imperial y de los asesores políticos del Emperador. El cuartel general de un cuerpo del ejército es un ajetreado complejo que incluye su propia planta de producción. La formación y el tipo de cuerpo depende del entorno planetario, su población y su nivel de hostilidad.

» **CUERPO DE LÍNEA:** una formación estándar de tres fuerzas de combate de línea y una fuerza de combate de asalto.

» **CUERPO ATRISIANO:** esta formación, llamada así en honor a los antiguos guerreros atrisianos de la dinastía Kitel Phard, se compone de dos fuerzas de combate de asalto, una fuerza de combate de línea y una fuerza de combate de acorazados.

» **CUERPO DE ACORAZADOS:** un cuerpo de acorazados, de gran poder ofensivo, está formado por tres fuerzas de combate de acorazados y una fuerza de combate móvil.

» **CUERPO MÓVIL:** como si del reflejo invertido de los cuerpos de acorazados se tratara, los cuerpos móviles se centran en la velocidad. Este cuerpo cuenta con tres fuerzas de combate móviles y una fuerza de combate de acorazados.



MIENTRAS AVANZA POR UNA CIUDAD ENEMIGA, UN CUERPO DE ACORAZADOS IMPERIAL DEJA TAN SÓLO UN RASTRO DE ESCOMBROS A SU PASO.

EJÉRCITO

ESTRUCTURA: cuatro cuerpos
RANGO DEL COMANDANTE: general
CON CAPACIDAD PARA: tomar un sistema

Un ejército, compuesto por cuatro cuerpos, se considera la unidad mínima para defender un sistema planetario clave.

» **EJÉRCITO DE SISTEMAS:** compuesto por entre uno y tres cuerpos y sus elementos de apoyo, un ejército de sistemas podría ser desplegado a lo largo de uno o más sistemas.

» **EJÉRCITO DE SECTOR:** varios ejércitos de sistemas que operan dentro de un sector estelar forman un ejército de sector. Debido a las complicaciones políticas de la administración de sectores, en ocasiones un ejército de sector ha de rendir cuentas de las decisiones del moff local.

LAS ACCIONES DE GUERRILLA NO BASTARÁN PARA SACAR AL EJÉRCITO IMPERIAL DE LOS SISTEMAS DEL NÚCLEO. -RIEEKAN

Distinciones organizativas importantes del Ejército Imperial

» **MANDO DEL EJÉRCITO:** generales de alto rango que supervisan todos los aspectos del Ejército Imperial y que informan al Alto Mando Imperial.

» **DIVISIÓN DE ACORAZADOS DE ASALTO:** abarca todos los vehículos de guerra mecanizados, incluidos los andadores, los vehículos repulsores y los tanques.

» **DIVISIÓN MARÍTIMA IMPERIAL:** opera en océanos, ríos y canales urbanos sirviéndose de vehículos acuáticos especializados como destructores, sumergibles y cortaolas.

» **ALA DE APOYO EN TIERRA:** cazas de apoyo, como los cazas TIE estacionados en las guarniciones, que operan fuera de la jurisdicción de la Armada Imperial.

VEHÍCULOS DEL EJÉRCITO IMPERIAL

Por el coronel Maximilian Veers

ANDADORES IMPERIALES

La Manada Estruendosa. La Estampida Sepultadora. Los Banthas Negros. En el Ejército Imperial, la infantería mecanizada y los acorazados se aproximan con el ruido de fuertes pisadas. Los enemigos del Imperio quedan reducidos a polvo bajo nuestros pies. Éstos son nuestros andadores. Conócelos y respétalos.

Los andadores tienen ventajas frente a los vehículos de tracción y los repulsores que resultan obvias dada su clasificación de todoterreno. Reaccionan a los cambios en las condiciones del terreno y adaptan su equilibrio como lo haría un soldado. Sin embargo, se mantienen en todo momento en contacto con el suelo para soportar el retroceso de sus armas pesadas. Los andadores funcionan sin problemas cuando las condiciones atmosféricas —como las de Jabiim o Drongar— impiden el uso de repulsores. También son inmunes a los inhibidores antirepulsión.

Pero no son inmunes a las minas explosivas. Un andador no llega muy lejos si le vuelan una pata. -MADINE

No obstante, los diferentes tipos de andadores no son adecuados para todos los entornos, y el Ejército Imperial no se conforma con el mínimo denominador común. Nuestras variantes de andadores cubren cualquier posible necesidad.

ANDADORES: ASALTO ACORAZADO
Transporte Acorazado Todoterreno (AT-AT)

El orgullo de la División Imperial de Acorazados de Asalto: el cuadrúpedo AT-AT mide 22,5 metros y se lo reconoce como un símbolo de enorme poder. El AT-AT causa gran impresión a los primitivos del Borde, quienes lo ven como una bestia gigantesca, así como a los ciudadanos imperiales, a quienes la propaganda ha convencido de que ver un AT-AT significa que todo está perdido.

Eso es desestabilización psicológica. La Alianza no puede ...

Un comandante debe recordar que los AT-AT, además de cumplir con su función simbólica, son transportes de tropas y no están tan armados como otros andadores del Ejército Imperial. Dos cañones láser pesados de fuego simultáneo van montados en la barbilla, y dos bláster medianos de repetición con elevación regulable van montados a cada lado de la cabeza. No tienen armamento orientado hacia atrás. Para compensar sus puntos ciegos, los AT-AT deben desplegarse en formaciones escalonadas y estar acompañados de vehículos de apoyo.

El AT-AT puede transportar hasta cuarenta soldados y cinco moto-jets, así como



Los rebeldes son como ratas que se esconden bajo nuestros pies, esperando para morder. En el campo de batalla, destruye todo punto de cobertura con las armas de la barbilla del AT-AT.

armamento modular para montar sobre el terreno. Los soldados desembarcan bajando en rápel hasta el suelo.

La cabina de mando se encuentra en la cabeza del AT-AT y la ocupan tres tripulantes: el piloto, el artillero y el comandante. El AT-AT puede alcanzar una velocidad de 60 km/h y el retumbar de cada una de sus pisadas provoca un temblor que se siente mucho antes de que el andador pueda ser avistado.

Las guarniciones planetarias modifican sus AT-AT para adaptarlos a los entornos locales, equipándolos con filtros de gas, recirculadores térmicos y capas anticorrosión. Las modificaciones extremas que se llevaron a cabo en la guarnición de Kabaira dieron como resultado el llamado «nadador» AT-AT, un diseño que más tarde se fabricaría como Transporte Acorazado Acuático.

NADADORES AT-AT BLOQUEAN ACTUALMENTE NUESTRO AVANCE EN KAAL. RECOMIENDO IMPORTAR SUBMARINOS DE ATAQUE DE MON CALA. -RIEEKAN

INFORME:
COMPRENDER LAS VULNERABILIDADES DEL AT-AT Y PREPARARSE PARA QUE EL ENEMIGO NO LAS EXPLOTE

Por el capitán Nyrox, de la academia de Raithal

El AT-AT es la bestia de carga del Imperio, con un equilibrio superior de potencia de fuego, protección y movilidad. Sin embargo, el centro de dicha movilidad, sus patas, lo hacen vulnerable si un comandante de AT-AT no espera ciertos vectores de ataque.

◊ Un centro de gravedad alto puede hacerlo tropezar. Los AT-AT no recuperan el equilibrio fácilmente. Un terreno quebradizo puede desestabilizar el vehículo.

◊ Los daños en las articulaciones de las patas pueden provocar una pérdida de movilidad. Al tratarse de la unión de dos componentes, las articulaciones del andador son menos sólidas que el resto de las patas.

◊ Un agujero en la sección flexible del cuello puede producir una brecha en el reactor. Aunque sea una situación harto improbable, las consecuencias pueden ser catastróficas.

Ejecutor Táctico Todoterreno (AT-TE)

El AT-TE, el primer andador en ver extensos combates con condiciones de campo de batalla moderno, puso en vereda a incontables mundos durante las Guerras Clon. El AT-TE es, fundamentalmente, el predecesor de la actual serie de andadores del Ejército Imperial, y está tan bien construido que muchos aún continúan activos a lo largo del Borde Medio y del Borde Exterior.

Como vehículo de asalto y transporte, el AT-TE puede desplegar a veinte soldados a través de una rampa articulada en la parte trasera. Lo manejan siete tripulantes: un piloto, un observador, cuatro artilleros y un operario de cañón. Su cañón conductor de masa puede disparar cargas explosivas antibúnker, pero tiene una baja cadencia de fuego. Los laterales del AT-TE están bien equipados con seis cañones láser más pequeños situados de forma que los artilleros puedan disparar desde lo alto a la infantería para frenar el avance del enemigo.

Las seis patas y un centro de gravedad bajo proporcionan al AT-TE estabilidad y una velocidad punta de 60 km/h. Las plataformas podales magnetizadas le permiten escalar superficies verticales o adherirse a superficies de asteroides y cascos de naves en entornos extraplanetarios. En los mundos del Borde, los AT-TE se utilizan como vehículos de patrulla pintados con camuflaje local y pertrechados con modificaciones como focos reflectores, trituradores de maleza y lanzallamas.

Chewie y yo le volamos las patas traseras con un misil de impacto. -Han

ANDADORES: CABALLERÍA PESADA

Transporte de Exploración Todoterreno (AT-ST)

El andador de exploración bípedo es una unidad terrestre ágil y con blindaje ligero manejada por dos tripulantes. Mide 8,6 metros de altura y puede alcanzar una velocidad de hasta 90 km/h. Su maniobrabilidad y velocidad lo hacen ideal para entornos urbanos cerrados.

El AT-ST tiene un cañón bláster doble montado en la barbilla y un lanzador de granadas de impacto montado en la cabeza. Estas armas hacen al AT-ST eficaz a la hora de apuntar a vehículos acorazados. Los pies tienen garras de duracero para cortar barricadas enemigas. También incorpora un sistema de equilibrio giroscópico para ayudarlo a mantenerse en pie.

Dispara un misil bajo las viseras inclinadas de las ventanas y la cabina reventará, como un huevo. -Leia

¡¿Cómo es que sabe eso?! -Han

Entre las variantes del AT-ST están el Transporte de Construcción (AT-CT), que incorpora rayos repulsores para levantar objetos pesados, y la Plataforma de Misiles (AT-MP), que cuenta con múltiples lanzamisiles y un cañón automático rotatorio.



El lanzador de misiles de un AT-PT causa estragos entre la infantería.

Transporte Personal Todoterreno (AT-PT)

Como bien indica su nomenclatura, el AT-PT está pilotado por un solo soldado al que convierte en una plataforma elevada armada y con blindaje. Además, aporta potencia de fuego adicional a una formación estándar de infantería.

De tres metros de altura, un AT-PT puede alcanzar una velocidad de hasta 60 km/h. No se suele utilizar en reconocimiento o ataques relámpago. Su blindaje puede resistir el fuego de las armas más pequeñas, pero no el impacto mayor de las armas contra vehículos. Los AT-PT suelen servir de apoyo a la infantería y nunca deberían destinarse a tomar una fortificación a solas.

Contra los soldados enemigos y los alborotadores civiles, un AT-PT puede causar un daño impresionante. Vienen equipados con dos cañones bláster gemelos y un lanzador de granadas de impacto ideal para hacer pedazos formaciones muy compactas.

Transporte de Reconocimiento Todoterreno (AT-RT)

El AT-RT, o andador de reconocimiento, es un vehículo bípedo monoplaza usado en exploración, escaramuzas menores y patrullas antidisturbios. Pese a que se usan desde las Guerras Clon, muchas unidades de exploración destacables, entre ellas el Escuadrón Relámpago del 91.º Cuerpo Móvil de Reconocimiento, prefieren los AT-RT a las moto-jets 74-Z.



El AT-RT puede superar agujeros y obstáculos de un salto

Con 3,2 metros de altura, el AT-RT alcanza una velocidad de 90 km/h y puede superar grandes aberturas en el suelo de un salto. Pese a que su diseño con la cabina abierta expone al piloto al fuego enemigo, es un sacrificio necesario si se quiere una construcción ligera y manejable. El AT-RT va armado con un cañón bláster de repetición, efectivo contra infantería, y un lanzador de mortero para ataques a gran distancia contra emplazamientos enemigos.

Cápsula de Defensa Todoterreno (AT-DP)

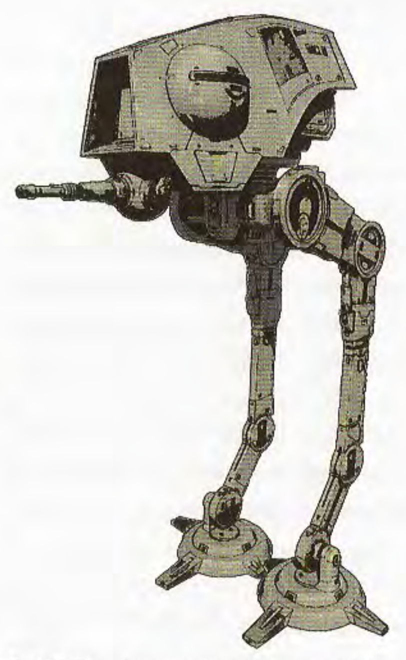
Esta variante del AT-ST tiene una cabeza a baja altura fuertemente blindada con un único cañón láser montado bajo la barbilla. Las protuberancias convexas a los lados de la cabina tienen rendijas que permiten a los tripulantes disparar a amenazas en los flancos. Los AT-DP se despliegan como vehículos policiales en mundos donde la agitación rebelde parece probable.

ANDADORES: ARTILLERÍA

Antiaéreo Todoterreno (AT-AA)

Siempre apuntando al cielo, el AT-AA proporciona una cobertura impagable contra los ataques aéreos enemigos que, de otro modo, podrían diezmar una formación de infantería. Los AT-AA están controlados por tres tripulantes: un piloto y dos artilleros. Su cápsula de fuego antiaéreo, montada en la parte superior, o su lanzador de cohetes tienen una rotación de 360 grados para buscar objetivos aéreos y derribarlos con botes de metralla incendiaria y misiles guiados.

El AT-AA es especialmente mortífero cuando se enfrenta a aerodeslizadores que vuelan a baja altura como los T-47, los preferidos de la Alianza Rebelde. No obstante, carece de armas antipersona. En situaciones en las que un AT-AA se enfrentaba a solas al avance de las tropas enemigas, se sabe que la tripulación disparaba sus rifles a través de las escotillas del andador.



El AT-DP se utiliza, sobre todo, en labores policiales y de patrullaje.



El SPHA-T es lento. Si te ves obligado a retirarte, el enemigo podría rebasar tu línea de artillería.

Artillería Pesada Autopropulsada (SPHA)

El SPHA es un enorme vehículo de artillería con patas, de movimiento lento. Dado que cuando bombardea objetivos a larga distancia debe permanecer inmóvil, sus doce patas se usan exclusivamente para maniobrar entre posiciones de disparo. Cada SPHA funciona con treinta tripulantes, incluidos los soldados que aseguran el perímetro contra ataques enemigos durante el vulnerable proceso de despliegue y disparo.

El SPHA es modular, lo que significa que su arma principal puede cambiarse por armamento especializado. Las variantes más comunes en servicio activo con el Imperio incluyen:

» **TURBOLÁSER (SPHA-T):** un cañón turboláser de disparo directo con línea de visión que lanza un único rayo destructivo formado por numerosos rayos más pequeños.

» **CAÑÓN DE IONES (SPHA-I):** Un cañón de iones de disparo directo con línea de visión usado para interferir los sistemas electrónicos de vehículos y aerodeslizadores.

» **MISIL DE IMPACTO (SPHA-C):** Un lanzador de misiles parabólico de ángulo elevado.

» **CONDUCTOR DE MASA (SPHA-M):** Un lanzador parabólico de ángulo elevado que dispara un proyectil que libera una intensa energía cinética en el punto de impacto.

» **ESTALLIDO TERMOBÁRICO (SPHA-F):** Un lanzador parabólico de ángulo elevado cuyos proyectiles incendian la atmósfera circundante del punto de impacto y genera una breve pero apocalíptica tormenta de fuego.

Me da igual si es un estallido termobárico o un superláser.
Las tácticas militares indiscriminadas son injustificables.
—Leia

UNIDADES MECANIZADAS Y DE REPULSORES DEL IMPERIO

Los vehículos terrestres acorazados y de caballería pesada no se limitan a los andadores. Las unidades de contacto con el suelo, las de ruedas y las de repulsores abarcan un buen número de funciones en el frente: desde el combate directo al reconocimiento. Los vehículos con capacidad para transportar soldados a la batalla sirven como infantería mecanizada y proporcionan fuego de apoyo a los soldados tras su llegada. Las unidades ligeras de elevación de repulsión, como las moto-jets, suelen usarse como apoyo para las fuerzas expedicionarias.

UNIDADES MECANIZADAS: ACORAZADOS DE ASALTO

Juggernaut HAVw A6

Este turbotanque es un vehículo pesado de asalto de la era de las Guerras Clon. A diferencia de los andadores y de los tanques repulsores, utiliza ruedas y puede transportar hasta 300 soldados. Con sus 30 metros de altura y 50 de longitud, es un blanco fácil. Sin embargo, con un cañón láser montado en una torreta, un cañón láser de repetición rápida, cuatro cañones medianos antipersona y dos lanzadores de misiles de impacto montados en torretas, el Juggernaut está equipado para responder a las amenazas.

El Juggernaut es conocido por su grueso blindaje de duracero ablativo reactivo al calor. Su peso y tamaño pueden ser un problema en determinados terrenos, pero en superficies niveladas el Juggernaut puede alcanzar los 160 km/h. Su movimiento lateral limitado y los amplios radios de giro lo hacen más efectivo en asaltos directos a barricadas enemigas.

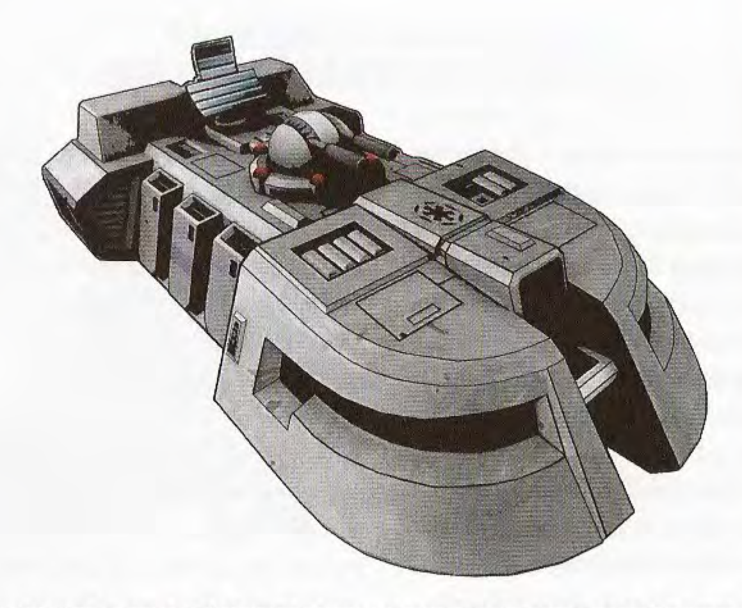
Aunque el casco principal de este vehículo puede soportar un fuego intenso, la torre de observación en lo alto del mismo representa un blanco tentador. El soldado asignado a la torre debe estar preparado para atraer el fuego enemigo. Este predecible comportamiento del enemigo se conoce como «encender el faro».

CONTINUAMENTE -MADINE

Tanque repulsor 1-H clase Imperial

Este pilar del Ejército Imperial es, desde su creación, el vehículo distintivo del 112.º Regimiento de Repulsores Acorazados, o los Martillos del Infierno. El tanque repulsor 1-H cuenta con un cañón láser pesado estándar y un cañón bláster mediano. Dos cañones bláster adicionales, montados a cada lado, complementan lo que ya es de por sí una formidable potencia de fuego en una superficie compacta. Ten en cuenta el hecho de que las interferencias atmosféricas y los inhibidores de repulsión pueden inmovilizar los tanques repulsores.

LA ALIANZA NO TIENE LOS MEDIOS PARA DESPLEGAR INHIBIDORES DE REPULSIÓN. DE HECHO, ME SORPRENDE QUE EL IMPERIO NO LOS UTILICE CONTINUAMENTE CONTRA NOSOTROS. -RIEEKAN



Un transporte de tropas está blindado y llega a alcanzar grandes velocidades. No dudes en utilizarlo a modo de ariete contra una posición enemiga.

Transporte de tropas imperial

Este speeder acorazado es el principal pilar de cualquier ocupación planetaria. Precisa de al menos tres tripulantes —un conductor, un artillero frontal y uno de torreta— y puede transportar cómodamente diez soldados. Un transporte tiene la habilidad de defenderse en una emboscada gracias a sus cañones láser frontales y a la torreta de blásters gemelos, mientras seis bastidores exteriores para pasajeros (tres a cada lado) proporcionan cobertura a los soldados que devuelven el fuego con sus rifles bláster. Cualquier rebelde capturado puede ser introducido en las unidades de inmovilización para su trasladado a la guarnición imperial más cercana.

UNIDADES MECANIZADAS: CABALLERÍA PESADA Y CABALLERÍA LIGERA

Tanque centuria

Aunque la armada se enorgullezca de sus TIE, los del Ejército Imperial son superiores. El tanque centuria, vulgarmente conocido como «oruga TIE », es un vehículo de asalto compacto que se desplaza mediante dos orugas con un solo conductor a los mandos. Puede alcanzar una velocidad de 90 km/h y a menudo se utiliza como fuego de apoyo a la infantería. Cuenta con dos cañones bláster medianos en la parte frontal de la cabina y un turboláser retráctil montado en el vientre. El tanque centuria es el orgullo del 71.º Grupo Mecanizado de Asalto de Élite.

estas cosas, y eso que dicen que soy un buen piloto. —Wedge

Los componentes del vehículo son modulares y, de este modo, además de abaratar costes, esta innovación permite a un comandante desplegar varios tanques centuria al mismo tiempo. Las piezas provienen de Tecnologías Santhe/Sienar, lo que explica el familiar diseño de cabina redonda de los cazas TIE.

Moto-jet 74-Z

El 74-Z es el aparato repulsor principal de los exploradores imperiales. El diseño de la 74-Z, muy ligera y maniobrable, se reduce a lo esencial para conseguir la mayor velocidad posible. Por ese motivo, las armas se han reducido para aligerar el peso y se la ha dotado con un único cañón bláster delantero montado en el chasis.

Con su fácil control y su estructura minimalista, el motor repulsor es capaz de superar los 500 km/h, y se rumorea que, a esa velocidad, el 74-Z «no es seguro en atmósfera» y que es «una trampa mortal». No obstante, los sensores de seguimiento del terreno del 74-Z enlazan con el visor de datos del interior del casco del conductor para proporcionarle una visión perfecta de lo que hay más adelante y desmiente tales rumores difamatorios.

Speeder BARC

Aún fiables tras décadas de uso, los deslizadores de comando de reconocimiento avanzado motorizado (BARC) se produjeron por millones durante las Guerras Clon para uso militar y policial. El Ejército Imperial los reclamaría más tarde para las misiones de reconocimiento y de ataque relámpago que realizan sus unidades de exploración. Incluso en la actualidad, muchas unidades de exploración usan los BARC, pese a la presión institucional para que se adopten las 74-Z, más ligeras.

La ventaja de un BARC, y el porqué de que haya sido adoptado por tantísimas fuerzas policiales planetarias, es que rara vez necesita mantenimiento y parece no dañarse nunca. Equipado con un motor de turbina, dos cañones bláster en el morro y dos más en la parte trasera, el BARC está tan preparado para el ataque como para la velocidad, pues la mayoría de conductores lo ponen a velocidades cercanas a los 400 km/h.



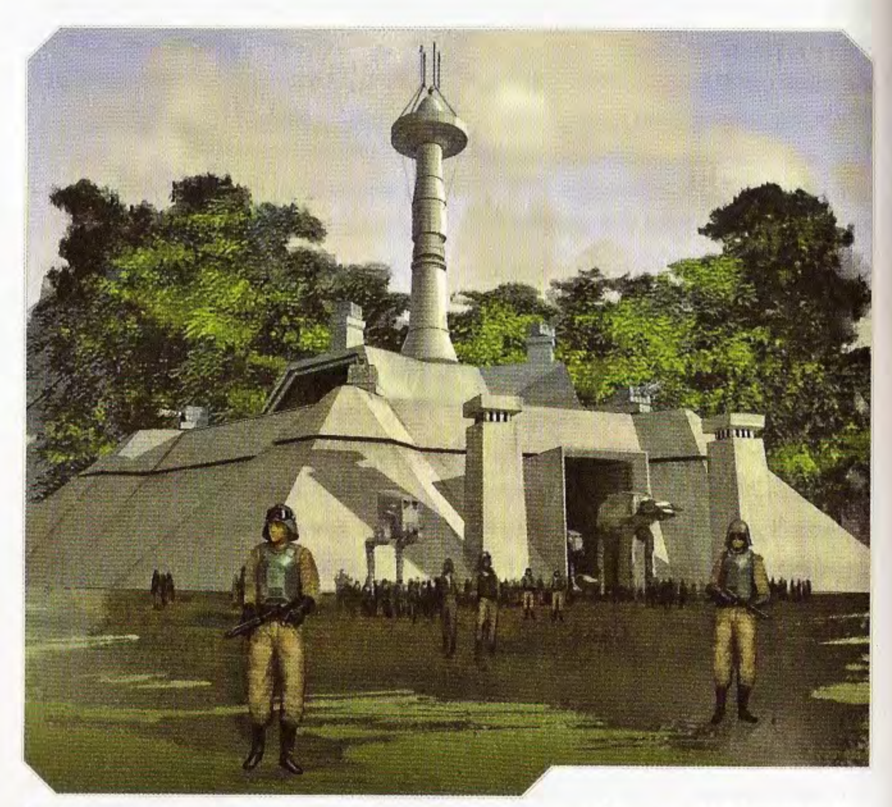
Las moto-jet son el pilar de una línea de reconocimiento.

GUARNICIONES IMPERIALES

Una larga campaña de ocupación planetaria requiere una base de operaciones.

Un comandante del Ejército Imperial puede lograr el máximo impacto psicológico convirtiendo una venerada estructura política o religiosa en una sede del poder imperial, pero dicha estructura podría no ser la mejor para defenderse. Una guarnición imperial prefabricada resuelve ese problema.

La contrata para la fabricación de guarniciones imperiales le ha sido concedida a Ingeniería Pesada Rothana. En las siguientes páginas encontrarás los diseños y las especificaciones oficiales de dicha compañía.



Las guarniciones imperiales están elevadas para permitir la observación, cuentan con ángulos para su defensa, y para las poblaciones rebeldes son una señal de que el Imperio no se irá a ninguna parte.

GUARNICIÓN MODULAR IM-455: EL PACIFICADOR

«Su pacificación es su seguridad.»

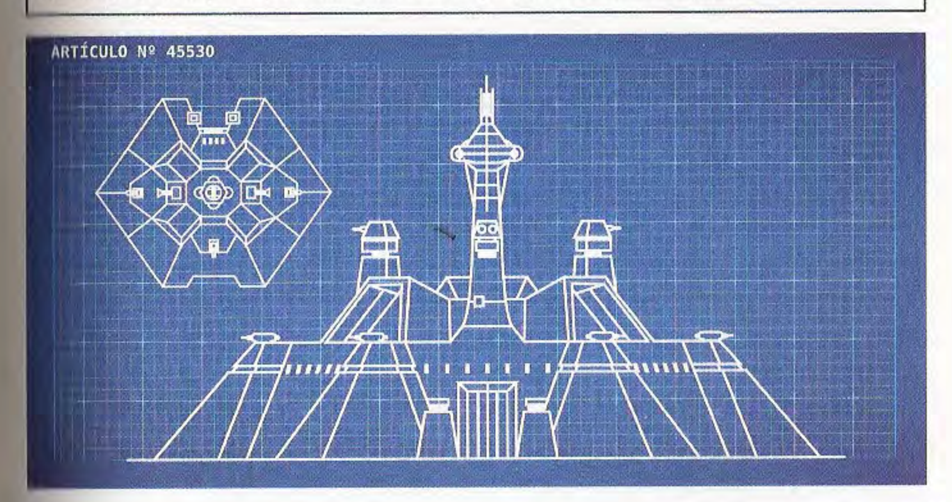
¡Saludos! En calidad de comandante de una guarnición modular IM-455, tiene en sus manos un fuerte impenetrable y todo un símbolo del poder imperial.

PLANO

La IM-455 tiene una configuración coherente:

- **Niveles 1 a 5:** plataformas de vehículos (lo bastante grandes como para alojar andadores AT-AT), dependencias de los soldados, bloque de detención, depósito de armas, módulo médico y zona recreativa (le hemos añadido recientemente una pista de *scoopball* a petición popular).
- **Nivel 6:** dependencias de los oficiales, dependencias de los pilotos, estaciones de vigilancia y cuartel general.
- **Nivel 7:** hangares de cazas TIE.
- **Nivel 8:** conductos de lanzamiento de cazas TIE y salas de control para los miembros del equipo de suelo de los TIE.
- **Tejado:** torre de sensores, equipada con matriz de hipercomunicaciones y nuestra mezcla patentada de sensores multivariados termo-infra-ecto.

NOTA: el reactor principal está enterrado bajo tierra de forma segura.



Chewie y yo nos hemos colado en estas cosas en más de una ocasión. Madine: mándame a los nuevos reclutas y les enseñaré cómo hacerlo.
-Han

Solo... Si quisiera ficción, habría alquilado una holopelícula. -MADINE



PERSONAL Y EQUIPO

La IM-455 puede albergar:

- Hasta 3.000 soldados y personal de apoyo, según las necesidades de su misión. Está equipada para alojar a técnicos, médicos, artilleros, soldados y conductores, mecánicos, técnicos y oficiales de AT-AT.
- 10 AT-AT.
- 10 AT-ST.
- 50-100 moto-jets o deslizadores terrestres.
- 36-40 cazas TIE (tres escuadrones).

DEFENSAS Y ARMAMENTO

La IM-455 viene completamente equipada con:

- 3 turboláseres gemelos montados en torretas para mayor cobertura de ángulos de disparo.
- 6 torretas de láser pesado.
- 6 proyectores de rayos tractores.
- 2 generadores de IEM direccionales.
- 48 cañones bláster antiinfantería.
- Un generador de escudo de rayos y partículas para resistir bombardeos desde la órbita y ataques de artillería enemiga.
- Una letal valla trituradora electrificada para todo el perímetro (10 metros a la redonda).
- Torres de guardia cada 100 metros equipadas con reflectores y alarmas de emergencia.
- Minas antipersona 720 HX7 para plantar alrededor del perímetro de la guarnición tras su instalación.

Me recuerda al olor de pelo de wookie chamuscado. Gajes del oficio. -Han

> **NOTA:** los rumores de que un único cazarrecompensas traspasara las defensas de una guarnición imperial son completamente falsos. No obstante, si le interesa adquirir nuestra mejora defensiva más reciente (XZD-001: CONTRAMEDIDAS FETT), póngase en contacto con su representante de Rothana.



ARTÍCULO Nº 55530-39, 897, 401

GUARNICIÓN PROYECTORA DE ESCUDO IM-8005: EL FOCO DE PRECISIÓN

«Seguridad con la vista puesta en el cielo.»

Con el auge de proyectos imperiales de construcción orbital, Rothana ha lanzado una nueva línea de guarniciones. La IM-8005 proyecta un escudo de energía ininterrumpido alrededor de la estructura en órbita e incorpora el equipo necesario para sofocar rebeliones de la mano de obra forzada.

Las especificaciones al completo están disponibles a petición, pero las características clave de la IM-8005 incluyen:

- **Plataforma de aterrizaje:** 20 metros de altura para alojar AT-AT entrantes. Área de superficie lo bastante grande para dos o tres lanzaderas clase Lambda.
- **Guarnición de mando:** similar a la IM-455 pero separada en varias estructuras más pequeñas. Debido a la considerable cantidad de energía que requiere el generador de escudo, el reactor principal de la IM-8005 se encuentra protegido por un búnker blindado.
- **Generador de escudo:** el escudo planetario SLD-26 es la función más notable de la IM-8005. Su parabólica alcanza a proyectar desde una distancia de 2.600 kilómetros una esfera de energía que envuelve por completo a su objetivo con escudos superpuestos de energía y rayos. Si le preocupa que le saboteen la parabólica de enfoque u otras funciones importantes, consulte las opciones de mejora de sus sistemas defensivos con su representante de Rothana.

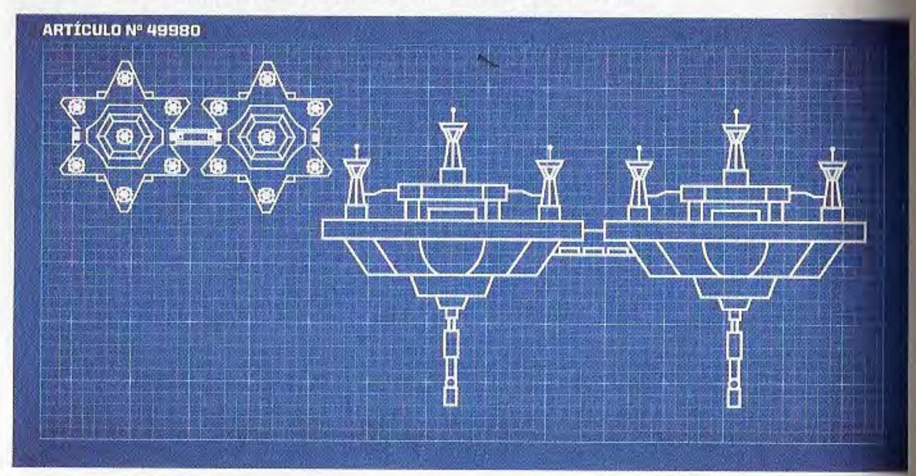


TAMBIÉN DISPONIBLE EN ROTHANA:

El Escuadrón Pícaro acaba de regresar de Ootoola. Al parecer esos trastos tienen un punto ciego cerca de su ecuador. Una Hexoestrella menos. —Wedge

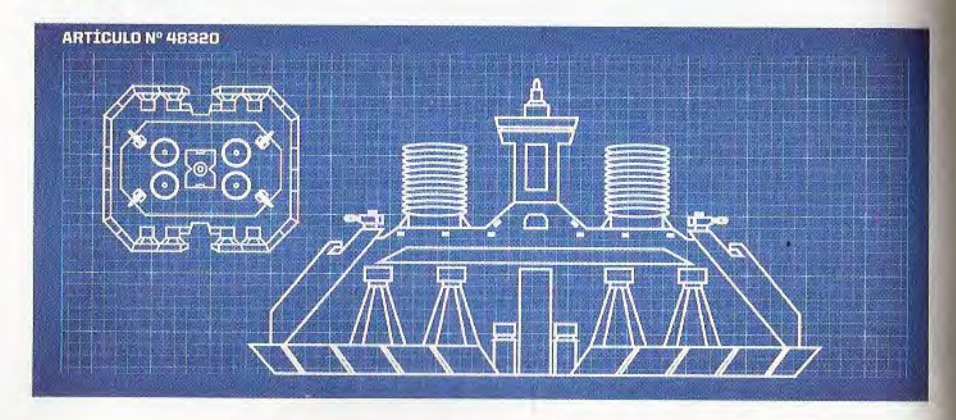
GUARNICIÓN ORBITAL IM-S-653: LA HEXOESTRELLA

¡Nuestra solución más rentable! La Hexoestrella está formada por dos guarniciones de superficie unidas por la base y situadas en órbita, desde donde puede rastrear y eliminar con facilidad cualquier objetivo, ya sea en tierra o en el espacio.



GUARNICIÓN PARA ENTORNOS HOSTILES IM-X-981: LA PUREZA

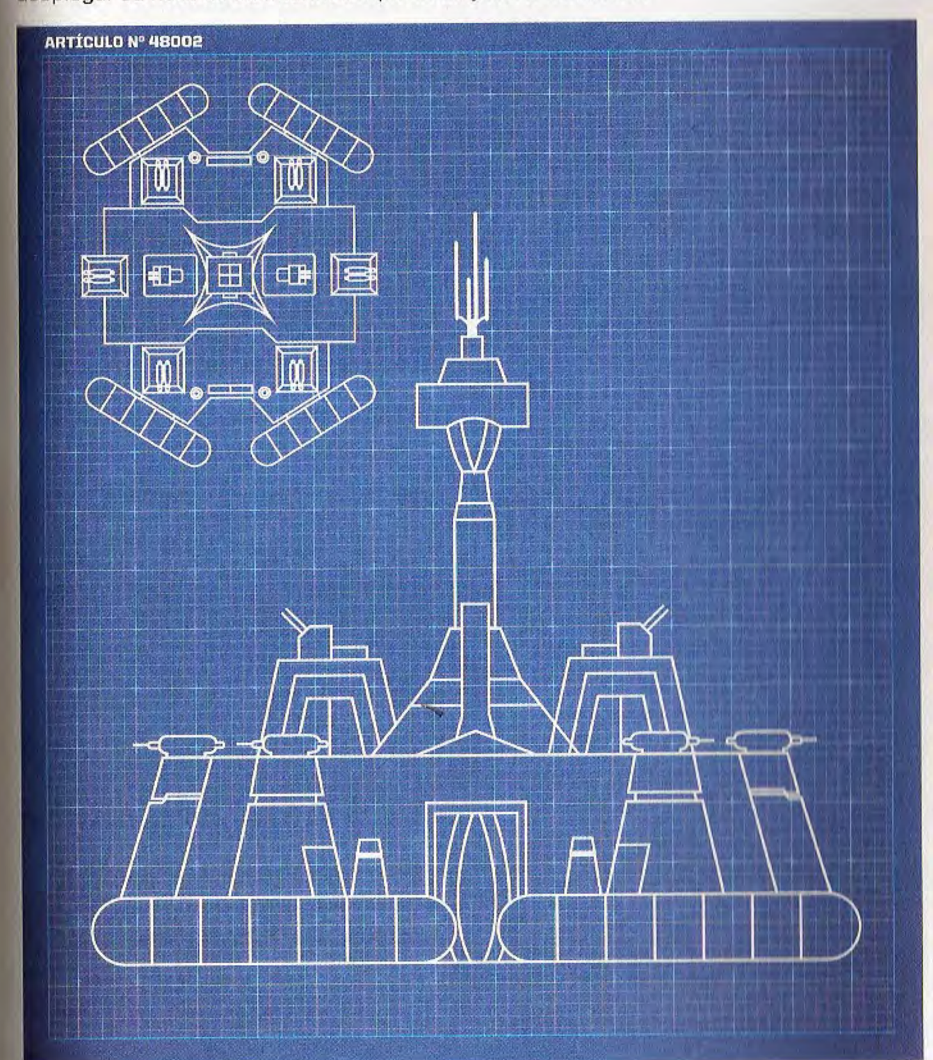
Esta guarnición de lujo cuenta con blindaje por radiación y esclusas con certificación espacial. No permita que algo tan predecible como el clima sea un obstáculo a la hora de impartir justicia.





IM-A-761 CUARTEL OCEÁNICO: EL BRAZANEGRA

Unos elevadores de repulsión mantienen este modelo a flote y estable ante los oleajes más fuertes. Esta característica está ahora garantizada tras la agitación que se produjo en NewsNet en torno al incidente de Shaum Hii. Las bahías submarinas permiten al IM-A-761 desplegar su flota de submarinos repulsores y AT-AT acuáticos.



CRIATURAS DE MONTA

Como comandante de una base, ¿cuántas veces le ha ocurrido esto?: las duras condiciones del entorno local debilitan sus vehículos mecánicos de exploración, que permanecen en el taller de reparaciones durante semanas.

Para ahorrarle quebraderos de cabeza, Rothana ofrece a todos los comandantes de bases imperiales la opción de adquirir monturas adecuadas para el entorno y animales de manada. ¡Mantenga su base en perfecto funcionamiento en los entornos más hostiles!

DEWBACKS

Estos escamosos cuadrúpedos provienen de climas desérticos. Pueden alimentarse de casi cualquier cosa, pero en ocasiones escupen. (NOTA: debido a su termofisiología ectotérmica, no servimos dewbacks a ubicaciones en las que la temperatura local se halle por debajo del punto de congelación del agua.)



16.000 créditos por un rebaño de seis.

HACER CAMINAR A UN DEWBACK TESTARUDO ES TAN DESESPERANTE COMO CAVAR EN UNA DUNA. DUDO QUE NI EL IMPERIO SEA CAPAZ. —LUKE

AIWHAS

¡Si dispone del presupuesto adecuado, disponemos de su montura! Alce el vuelo con el aiwha, una criatura voladora que también puede nadar en aguas poco profundas. Los aiwhas son la montura perfecta para cualquier mundo de atmósfera respirable. Efectúe reconocimientos desde 5.000 metros de altura, o viaje entre dos puestos de avanzada imperiales sin preocuparse del rastro o del terreno.



45.000 créditos por cabeza (precio inicial). Disponibles razas grandes para transporte de carga, consultar lista de precios premium.

GELALARVAS

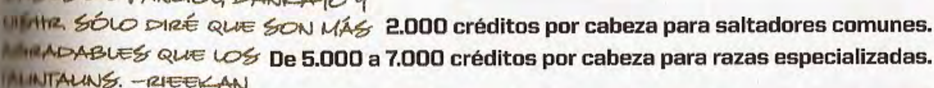
Estos escarabajos gelatinosos, criados en los invernaderos de Felucia, son lentos y viscosos pero de paso firme hasta en las pendientes más inclinadas. ¡Nuestras gelalarvas modificadas genéticamente garantizan que no se transformarán nunca en crisálidas! Siguen una dieta exclusiva de setas y hongos similares. ¿No dispone de setas? ¡No hay problema! Rothana ofrece paquetes ultracongelados de pienso especialmente formulado por un coste adicional.



Las gelalarvas sólo están disponibles para pedidos especiales. Póngase en contacto con su representante para consultar precios.

SALTADOR CRACIANO

Estos apacibles herbívoros mantienen la calma bajo el fuego enemigo y soportan cargas pesadas. Los saltadores cracianos son corredores natos y pueden marchar durante horas en completo silencio. Idóneos para explorar las líneas enemigas.



2.000 créditos por cabeza para saltadores comunes.
De 5.000 a 7.000 créditos por cabeza para razas especializadas.

BLURRGS

Importados de un mundo desértico del sector Gaulus, estos bravos reptiles bípedos son bestias muy fiables. Sin embargo, son algo torpes y pueden ser ruidosos cuando se ponen nerviosos.



12.000 créditos por paquete de seis.
Oferta de 20.000 por rebaño de doce.



INFORME DE MISIÓN: LA PACIFICACIÓN DE SALLINE

La importancia del apoyo a unidades en asaltos con vehículos blindados

Por el coronel Maximilian Veers

Pese a que Chandrila es una joya de los Mundos del Núcleo, siempre ha albergado facciones de disidencia y traición. Cuando la Alianza Rebelde tomó el puerto ciudad de Salline, el Imperio tuvo que actuar de prisa para eliminar la plaga.

Aunque los AT-AT serían la opción evidente como vehículos de combate principales para la operación Salline, nadie quería repetir la debacle de Ord Torrenze. Entonces, cuando un único AT-AT atravesaba un denso centro urbano para eliminar un piso franco, los rebeldes dispararon desde las ventanas del edificio una vez había pasado la cabeza del andador (con sus cuatro cañones láser). Pese a que los AT-AT están diseñados para soportar cierta intensidad de fuego de bláster, en Ord Torrenze el vehículo acabó sucumbiendo a la ráfaga continua. La derrota resultante le costó al Imperio tres oficiales, cuarenta Tropas de Asalto, cinco tripulantes y equipo militar por un valor superior a 13 millones de créditos.

Habiéndoseme encomendado la tarea de meter en vereda a Salline, solicité dos AT-AT (Martillo 6 y Martillo 8) para fuego directo y cuatro AT-ST para fuego de apoyo. Los transbordadores del destructor estelar *Vizconde* nos desplegaron y avanzamos en Salline a las 02:00, con el sol de Chandrila alzándose a nuestra espalda. Los rebeldes habían fortificado las instalaciones del gobierno en la costa, pero se había designado todo el centro de Salline como zona de fuego a discreción.

Situé a Martillo 6 como punta, seguido de Martillo 8 a una distancia de 200 metros. Dos AT-ST nos acompañaban a cada uno para cubrir los flancos.

... cuando la policía secreta de la OSI capturó a sus ciudadanos.
El gobernador imperial los tachó de traidores, y éste fue el resultado. —[illegible]

Avanzamos por la avenida Guildhead, una calle amplia sin obstáculos que lleva al centro de gobierno.

Martillo 6 comenzó a recibir fuego a 1,2 kilómetros de nuestro objetivo aproximadamente. Los rebeldes, ocultos en las plantas superiores de un edificio en el linde sur de la avenida Guildhead, descargaron baterías de misiles contra el AT-AT en cuanto hubo superado su ubicación.

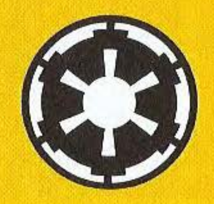
Al ver el punto de origen del ataque, ordené a Martillo 8 abrir fuego contra el edificio con los cañones de la mandíbula, volando así las plantas superiores. La escolta de AT-ST eliminó a los supervivientes rebeldes cuando huían de la estructura por la planta baja.

El patrón se repitió 400 metros más adelante. Sin embargo, esta vez Martillo 6 recibió un impacto en la cadera trasera, lo cual agravó un problema de mantenimiento ya existente; la junta se bloqueó y obligó al andador a arrastrar la pata trasera izquierda. Aunque esto no constituye un fallo estratégico, ordené a Martillo 6 que mantuviera la posición e hiciera de plataforma de fuego elevada, dando un fuego de cobertura de 180 grados a conveniencia mediante giros del cuello.

Llevé a Martillo 8 al frente y lideré la marcha a lo largo de la distancia restante hasta el centro de gobierno. Cuando Martillo 8 hubo abierto una brecha en el muro defensor y entrado en el patio interior, di la orden de rendición a través del megáfono.

La escoria huyó de su madriguera antes de que las Tropas de Asalto del AT-AT pudieran llegar al suelo con la ayuda de cables y cargar contra el edificio. Varios vehículos acuáticos rápidos se alejaron de los muelles cercanos y se adentraron en el mar. Pese a que no pude perseguirlos, contacté con el *Vizconde* para solicitar un escuadrón de cazas TIE. Éstos interceptaron a los rebeldes huidos a 7 kilómetros al sur de Salline y borraron sus lanchas de la superficie.





PARTE IV

EL CUERPO DE TROPAS DE ASALTO

Por TX-5532





Los soldados de asalto son el filo del cuchillo.

Somos los primeros en entrar. Nos enfrentamos al enemigo cuando más fuerza posee. No nos detenemos hasta alcanzar nuestro objetivo. El Ejército Imperial camina por la senda que les abrimos.

Somos independientes pero completamos operaciones conjuntas con otras ramas del entramado militar. Con la Armada Imperial, servimos a bordo de sus naves de guerra y llevamos a cabo operaciones de abordaje contra naves hostiles. Con el Ejército Imperial, capturamos puertos estelares y eliminamos emplazamientos armados.

Al Cuerpo de Tropas de Asalto no le interesa la ocupación a largo plazo. Se nos despliega donde el Emperador requiere nuestros servicios y se nos llama de vuelta cuando nos necesita en otro lugar. El Cuerpo de Tropas de Asalto posee dinamismo y preparación para el despliegue rápido. Operamos en cada planeta del Imperio y, por tanto, el casco blanco que vestimos es el rostro de los militares imperiales.

Cuanto más apretado está el casco, más tonto es el soldado. -Han

Somos soldados de asalto, distinguidos por nuestra herencia de perfección física y una ideología inquebrantable. Si somos inferiores en número al conjunto de las filas del ejército y la armada, es por un motivo. Cuanto más fina es la cuchilla, más cortante es el filo.



La fuerza del Cuerpo de Tropas de Asalto viene dada por la de sus soldados.

HISTORIA DEL CUERPO DE TROPAS DE ASALTO

El Cuerpo de Tropas de Asalto no tiene parangón. Que no se nos compare con las pobres fuerzas de seguridad judicial que existían en las décadas en que agonizaba la Antigua República. Hay que mirar casi cuatro mil años atrás, a la era de los soldados propulsados de la República, para hallar un cuerpo equivalente de soldados de élite de punta de lanza. Inspirado tal vez por las glorias militares de milenios anteriores, nuestro sabio Emperador autorizó el despliegue de millones de soldados clon creados en Kamino para poner fin a la crisis separatista.

Aquello fue conocido como las Guerras Clon. Los soldados clon, mediante la genética y el entrenamiento, poseían la fuerza marcial que ningún droide separatista podía igualar. Superaron incluso a sus supuestos comandantes, los Caballeros Jedi. Bajo el sistema político corrupto de la Antigua República, los soldados clon se vieron obligados a acatar órdenes de unos espadachines pacifistas que no tenían ningún derecho a jugar a ser estrategas militares. Cuando los Jedi mostraron su verdadero rostro al planear el asesinato del Canciller Supremo Palpatine, fueron los soldados clon quienes sofocaron su motín.

El núcleo del Cuerpo de Tropas de Asalto se formó a partir de aquellos soldados clon de élite veteranos. Bajo este orgulloso estandarte, prosiguieron la lucha contra los reductos separatistas y los radicales que se resistían al Nuevo Orden.

Sí, los soldados clon cumplieron con su deber, pero aquél era el papel para el que fueron creados. Aún más notable fue el incremento de jóvenes patriotas que se presentaron voluntarios para seguir su ejemplo. A medida que se expandieron las fuerzas armadas imperiales, el Cuerpo de Tropas de Asalto se diversificó. Nuestras filas pronto incluyeron soldados de las nieves, del desierto, exploradores y muchos otros. Estos valientes jóvenes sobrevivieron al entrenamiento al que los sometimos y demostraron que eran dignos de ser soldados de asalto. Unificados bajo una única causa, tras una máscara común, cada soldado hace un juramento.

Soy un soldado de asalto. Mi piel es mi armadura. Mi rostro es mi casco. Mi nombre es mi número. Soy un ser completo, pues soy agente del Emperador.

No. Yo estuve allí. Palpatine podrá escribir su propia historia, pero no puede borrar mis recuerdos. —Mothma

CLONACIÓN Y RECLUTAMIENTO

Por Nala Se, control de calidad, Ciudad Tipoca, Kamino

Clones de Primera Generación

Existe mucha información errónea. Para dejárselo claro a comandantes como tú, a los que se puede llegar a encomendar el liderazgo de soldados clon o el encargo de nuevas remesas, los genetistas de Kamino son los mejores de la galaxia. Los clones que se produjeron para el Gran Ejército de la República eran casi perfectos. Fueron creados para la guerra y no flaqueaban ante el fuego enemigo. Los informes de comportamientos anómalos en Christophsis y Ringo Vinda son insignificantes a nivel estadístico, y su causa probable fue la manipulación por parte de los Jedi. Es comprensible que se desee diversificar el inventario genético, pero no hay motivos para cancelar futuros pedidos de este mismo modelo.

DETALLES DE 1.ª GENERACIÓN: Plantilla genética



PLANTILLA: Jango Fett

NACIMIENTO: Concord Dawn

MUERTE: Geonosis

EDAD ALCANZADA: 44 años estándar

OCUPACIÓN: ex cazarrecompensas

DESCENDENCIA GENÉTICA DESTACADA (INDEPENDIENTE DE LOS CLONES PARA EL GER): Boba Fett (unidad A0050)

Reclutamiento

No es mi intención criticar la política del Imperio de aceptar a ciudadanos patriotas en las filas del Cuerpo de Tropas de Asalto. Estos económicos reclutas «naturales» bastan para las necesidades actuales del Imperio, pero para mantener la integridad del programa es necesaria una coherencia morfológica óptima con los parámetros de clonación anteriores. Una reserva genética diversa y sin dirección puede no ser compatible con nuestros estrictos estándares de homogeneidad. Además, la posibilidad de intercambiar uniformes y armaduras reduce los costes. Si se lidera a estos soldados, se debe asegurar que cumplan los mismos requisitos físicos mínimos que los clones criados en Kamino.

Requisitos actuales para el reclutamiento de soldados de asalto imperiales:

Idoneidad genética vs. plantilla de clonación (genoma humano): 97.5% o superior

ALTURA: 1,79–1,85 m
PESO: 78–85 kg
PROPORCIÓN MASA CORPORAL/MUSCULATURA: Puntuación Scala de 22.x5 o menos
TASA DE INTELIGENCIA TÁCTICA: Resultado de las pruebas de Marrev de 790 o superior
TASA DE RECEPTIVIDAD A LA ADOCTRINACIÓN: Mínimo clase C

Vaya, parece que los cumplo. Y Luke se preguntaba por qué le venía grande su armadura de soldado de asalto. -Han



ACADEMIAS Y ENTRENAMIENTO

Los cadetes de élite de las Tropas de Asalto llevan a cabo su entrenamiento en la academia de Carida, cuyas instalaciones producen excelentes oficiales. Aquellos que sobreviven a sus años en Cliffside, Carida, se ganan el derecho a liderar a sus compañeros soldados.

En Carida, los candidatos a oficial de las Tropas de Asalto se someten a:

- Supervivencia en el exterior
- Simulación de combate en el desierto
- Tácticas de combate submarino
- Pruebas de armamento experimental
- Instrucción en historia militar mediante implante de memoria
- Autodisciplina mediante supresión emocional
- Aleccionamiento de los principios del Nuevo Orden del Emperador

ENTRENAMIENTO

Las numerosas victorias del Imperio contra las fuerzas de la rebelión y el caos han inspirado a ciudadanos imperiales de a pie que se preguntan cómo pueden servir al Emperador. Como resultado de lo que han presenciado mediante las NewsNet imperiales, muchos ansían vestir la blanca y pulida armadura del Cuerpo de Tropas de Asalto.

La entrada Sunstorm de la academia de Carida

Sólo unos pocos lo consiguen. Muchos no llegan a cumplir los requisitos físicos citados. Otros se desgastan durante el entrenamiento. Superar los despiadados estándares del Cuerpo de Tropas de Asalto es un honor para quienes forman nuestras filas, pero aquellos que no lo logren no deben desesperar. El Ejército y la Armada Imperiales también necesitan reclutas.

Los reclutadores imperiales buscan sin descanso a quienes deseen hacer carrera en el servicio y estén dispuestos a morir por una causa. Somos soldados de asalto; creemos en nuestro Emperador.



Los reclutadores imperiales siempre buscan candidatos prometedores y también agradecen las recomendaciones.

La Alianza debe reclutar a Carida o contenerla como parte de nuestro plan a largo plazo para debilitar la infraestructura militar del Imperio. -Leia

A MUY LARGO PLAZO, ME TEMO. RECLUTAR A CARIDA ES DEL TODO IMPOSIBLE. ¿CONTENERLO? DIFÍCIL, PERO POSIBLE [illegible]

EL SOLDADO DE ASALTO IMPERIAL

La minuciosidad de la ideología de los soldados de asalto es aterradora. No se puede razonar con ellos y, por tanto, no se les puede desprogramar. —Leia

Un soldado de asalto es un guerrero selecto. No se le puede sobornar o chantajear. Es inflexible en su obediencia y en su administración de la justicia imperial.

Los soldados de asalto logramos la victoria gracias a nuestro entrenamiento, homogeneidad y capacidad de desplegar una potencia de fuego arrolladora. Ponemos nuestras vidas a disposición del Emperador.

LA ARMADURA DEL SOLDADO DE ASALTO

La armadura básica del soldado de asalto imperial proviene de la que vistieron los soldados clon en la Batalla de Geonosis de las Guerras Clon.

Está hecha de un plastoide con difusión de energía y resistente a los impactos. Una vez montada, esta armadura de dieciocho piezas cubre al soldado de pies a cabeza como un caparazón protector.

Los soldados de asalto sin graduación parecen idénticos a ojos de los extraños. Un soldado individual puede identificar a sus compañeros de pelotón mediante las señales IFF de transpondedor que se proyectan en su casco. Los ciudadanos de a pie y nuestros enemigos sólo ven un rostro unido e implacable. Cuando los enemigos ven caer a un soldado de asalto y segundos después ven a una copia exacta ocupar su lugar, pierden la voluntad de luchar.

Sin embargo, es responsabilidad de cada oficial conocer a los soldados que se ocultan tras el casco. Comprender la armadura te ayudará a comprender al soldado.

1. MALLA NEGRA. Esta prenda flexible proporciona aislamiento y acolchamiento al tiempo que regula la temperatura corporal durante la actividad. Si un soldado de asalto resulta herido, actúa como venda de compresión para frenar hemorragias. Además, mantiene la integridad celular en caso de fuga letal de un reactor.

2. SEGMENTOS DE LAS PIERNAS. Hay dos segmentos por pierna. El segmento inferior derecho contiene células de energía auxiliares. El segmento inferior izquierdo tiene una cresta reforzada sobre la rodilla para proteger la junta, que queda expuesta al disparar de rodillas. Debido al reclutamiento y al rigor de su condicionamiento, todos los soldados de asalto son diestros y adoptan la misma postura al arrodillarse.

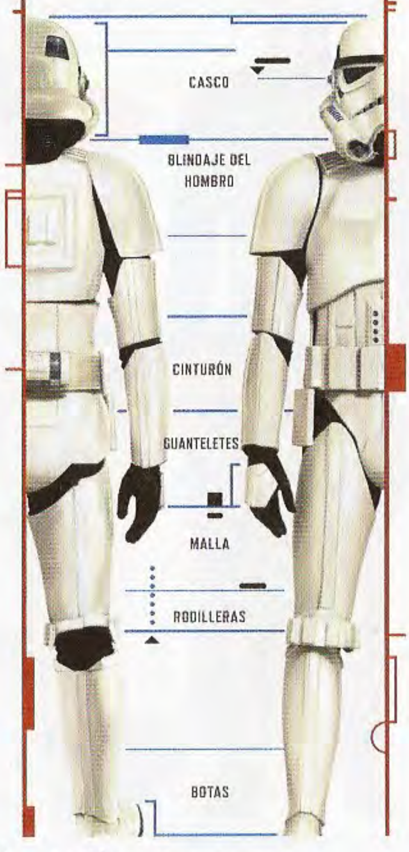
3. SECCIÓN DEL TORSO. La coraza ofrece la mejor protección contra metralla,

…por el punto ciego de la visión periférica del soldado. Los sensores de los cascos no son ni mucho menos tan buenos como ellos dicen. —Wedge

proyectiles, fuego y corrosivos. Los disparos de bláster y de otras armas de energía portátiles se dispersarán en la superficie del plastiacero de la armadura. Sin embargo, los impactos a corta distancia sí la penetrarán. Los controles manuales ubicados en la sección inferior del torso permiten al soldado ajustar la configuración ambiental de la armadura integrada y de la malla.

4. SEGMENTOS DE LOS BRAZOS. Los antebrazos están reforzados para interceptar vibrocuchillas en combate cuerpo a cuerpo. Con una modificación opcional, los guantes pueden infligir descargas aturdidoras.

5. CASCO. El casco de soldado de asalto está hecho del mismo compuesto de plastoide que el resto de la armadura, pero incorpora una capa interior de blindaje magnético. Además, incorpora filtros que descartan contaminantes químicos y biológicos al tiempo que los respiraderos de dispersión mantienen una temperatura homogénea. Las lentes polarizadas reúnen datos invisibles para mostrarlos en el visor de datos holográfico del casco. También se ajustan según las condiciones ambientales; por ejemplo, en caso de producirse explosiones, se oscurecen automáticamente para impedir daños en la retina. Los sensores auditivos pueden grabar y reproducir sonidos. El tono de voz artificial de los soldados de asalto es una función del distorsionador de voz montado en la barbilla. NOTA: las funciones de identificación de amenazas del casco de un soldado de asalto sólo se activan cuando lo lleva puesto el soldado designado para ese casco. Esto impide que los utilicen nuestros enemigos y reduce su valor en el mercado negro.



No recojas un casco de soldado de asalto abandonado si hace poco que has visto a un wookiee. Es fácil que aún tenga una cabeza dentro. –Han

OFICIALES DE LAS TROPAS DE ASALTO

Los oficiales de las Tropas de Asalto pueden ser productos del sistema de la academia o soldados ascendidos de entre sus filas. Cuando no visten la armadura, los oficiales visten guerrera, pantalón y gorra de oficial negros y cilindros de rango.

En el campo de batalla, los oficiales se identifican por una hombrera naranja y muestran insignias de rango concretas.

La armadura de los comandantes también presenta marcas distintivas, en este caso, hombreras azules. A los comandantes más destacados se les proporciona un escudo de energía personal para utilizarlo en combate.



Oficial de las Tropas de Asalto (uniforme de servicio)

Oficial de las Tropas de Asalto (armadura)

Oficial de las Tropas de Asalto (marcas de unidad)

EQUIPO DE LAS TROPAS DE ASALTO

El cinturón extraíble de soldado de asalto viene de serie pero el equipo que contiene varía en función de los parámetros de cada misión. Suelen incluir:

» Gancho de agarre con cable extensible
» Comunicador militar C1 con protección contra interferencias
» Acople para rifle E-11
» Cargas de energía para rifle E-11
» Esposas para la captura de prisioneros
» Kit de supervivencia que incluye raciones de emergencia, bengalas y un medipac
» Codificador/decodificador de cerraduras electrónicas

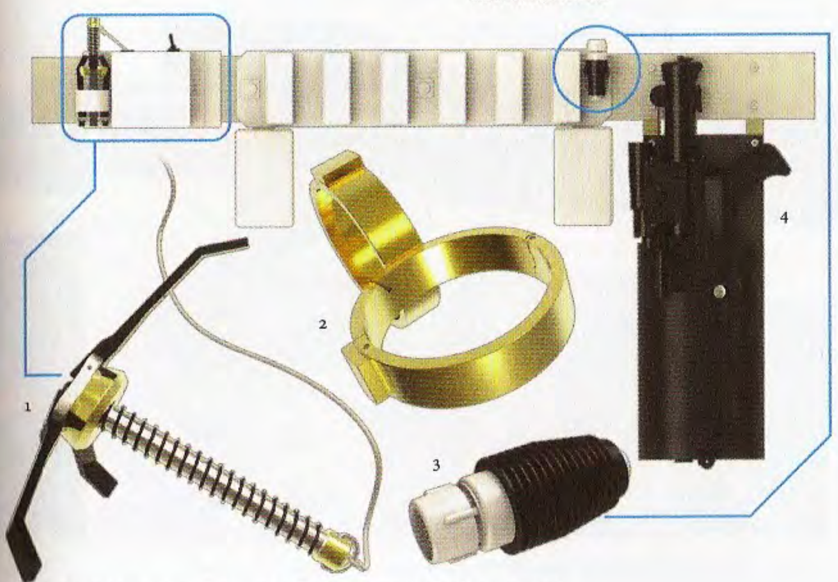
El equipo adicional se guarda en el interior del blindaje trasero de la armadura del soldado de asalto. Estos objetos incluyen:

» **SUMINISTRO DE AIRE PRESURIZADO:** un cierto volumen de aire para emergencias que permite al soldado sobrevivir veinte minutos en el vacío.

» **CARGAS DE ENERGÍA:** células recargables que alimentan los componentes electrónicos de la armadura (240 horas por carga estándar).

» **TRANSMISOR TELEMÉTRICO CIFRADO:** un pequeño disco integrado que permite al soldado identificar a amigos y enemigos entre soldados de asalto idénticos con armadura.

Podríamos reírnos un rato si averiguáramos cómo interferir o simular la telemetría. Quizá sea un proyecto adecuado para Drayson. -MADINE



1. Gancho de agarre; 2. Esposas; 3. Comunicador; 4. Bláster y funda

ARMAMENTO DE LAS TROPAS DE ASALTO
RIFLE BLÁSTER (BLASTECH E-11)

Todos los soldados de asalto llevan el E-11 de BlasTech. Es un rifle bláster ligero, fiable y preciso con ajustes variables que van de fuego simple a fuego automático. Datos técnicos:

ALCANCE: 300 metros

NOTA: es más adecuado para tiroteos a corta distancia, en particular en el interior de instalaciones del enemigo y en los pasillos de una nave.

AJUSTES: aturdir o matar

MUNICIÓN: cargas de bláster con energía para 500 disparos de inserción lateral

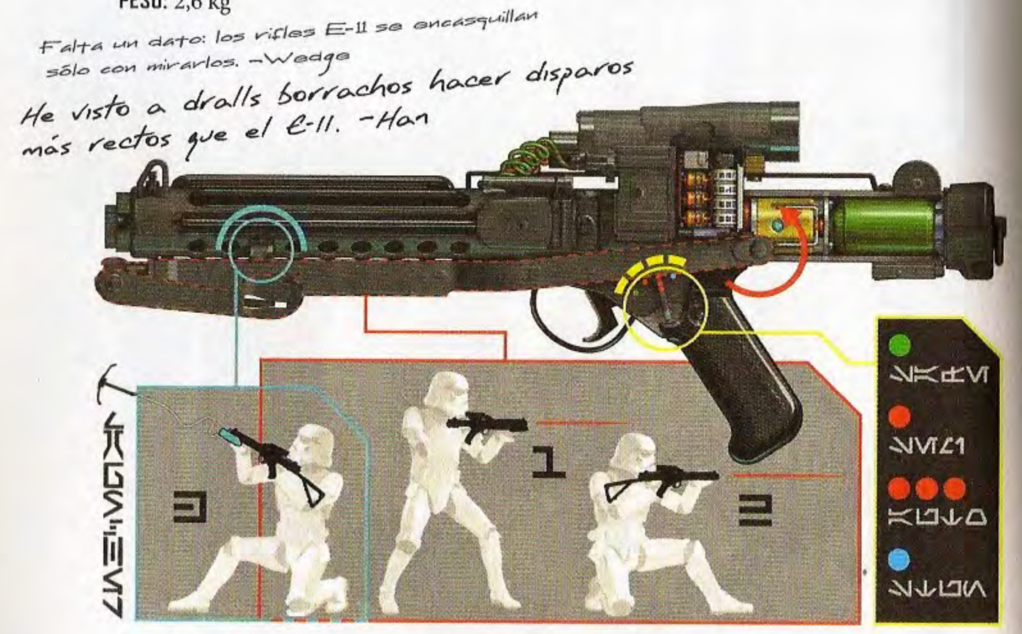
PESO: 2,6 kg

FUNCIÓN: mira telescópica con aumento de 2x e interfaz integrada con el visor de datos táctico del interior del casco del soldado.

FUNCIONAMIENTO: con la culata extendida, puede reposar sobre el hombro del soldado para menguar el retroceso. Con la culata plegada, posee un perfil compacto y puede llevarse en una mano.

MANTENIMIENTO: la limpieza regular y la aplicación de sellado anticorrosivo premite al rifle operar en el vacío.

MODIFICACIONES: lanzaproyectiles, incluidos granadas y ganchos de agarre.



Cuando tus soldados de asalto tengan tiempo libre, sugerimos que los asignes a prácticas de tiro.



EXTRACTO DEL MANUAL DE CAMPO DEL CUERPO DE TROPAS DE ASALTO IMPERIALES

SECCIÓN 32.B.ST57

OPERACIÓN EN COMBATE DEL RIFLE BLÁSTER E-11

Selecciona una ubicación de disparo óptima en función de la cobertura disponible, las posiciones de tus compañeros de pelotón y la cantidad y dispersión de los objetivos enemigos. Obtén una vista general de la situación sin exponerte al fuego enemigo. Manténte alerta. De cambiar la situación inesperadamente, no permitas que te supere.

1. Tras adoptar una posición de fuego estable, presiona con firmeza la culata del E-11 contra el hombro para disminuir el retroceso. Apunta la boca del E-11 hacia el objetivo y alinea el disparo mediante la mira del arma.

2. Manipula con suavidad la mira y el gatillo. Determina la distancia al objetivo y su velocidad de movimiento.

3. Ten en cuenta que los alienígenas no siempre comparten características con la anatomía humana. Apunta siempre al centro de masa para un mayor efecto de interrupción del avance.

4. Dispara ráfagas controladas. Los objetivos de largo alcance requieren una precisión mayor y una cadencia de fuego menor.

5. Continúa disparando hasta derribar al enemigo.

6. Evalúa la situación para determinar si se ha neutralizado la amenaza o si es necesario abrir fuego contra objetivos adicionales.

7. Los supervivientes enemigos de escaso valor pueden ser ejecutados in situ. Los enemigos de valor alto o indeterminado deben quedar bajo custodia y entregados a Inteligencia Imperial.

ARMAS PESADAS (BLÁSTER DE REPETICIÓN PESADO E-WEB)

El BlasTech E-Web es un potente bláster de repetición capaz de penetrar el blindaje de vehículos. Su tamaño impide que lo lleve un solo soldado de asalto, pero toda la tropa está entrenada para desplegar, apuntar y disparar con esta arma.

ALCANCE: máximo 750 metros
AJUSTES: antiinfantería y penetración de armadura
MUNICIÓN: descargas de energía que alimenta un generador anexo
PESO: 38 kg

FUNCIÓN: puede transportarse y montarse para disparar en menos de un minuto; sin embargo, el generador 4T3 clase Eksoan puede tardar hasta diez minutos en alcanzar la potencia máxima.

FUNCIONAMIENTO: operado por dos soldados de asalto. Uno de ellos dispara el bláster desde detrás del trípode de amortiguación del retroceso. El otro monitoriza y ajusta el suministro del generador para evitar sobrecalentamientos.

MANTENIMIENTO: desmontaje, inspección, reparación y reensamblaje mensuales.

MODIFICACIONES: ajuste de alta repetición de fuego, kit de modificación para torreta centinela automatizada.

EXPLOSIVOS (DETONADOR TERMAL CON BLOQUEO POR CÓDIGO)

Un único detonador termal cilíndrico con núcleo de baradio, equipado en la parte inferior trasera de todas las armaduras de soldado de asalto.

ALCANCE: radio de explosión de 5 metros
AJUSTES: retardo de 6 a 18 segundos
MUNICIÓN: núcleo explosivo de baradio
PESO: 180 g

FUNCIÓN: bloqueo de seguridad

FUNCIONAMIENTO: se activa mediante la introducción de un código de acceso único. Cada soldado de asalto recibe un código al comienzo de una misión. Las teclas del detonador no están etiquetadas para evitar que los enemigos lo armen, por lo que los soldados de asalto deben memorizar el patrón.

MANTENIMIENTO: inspección periódica de imperfecciones de la carcasa exterior, reemplazo completo de unidades dañadas.

MODIFICACIONES: cubiertas exteriores magnéticas y adhesivas.

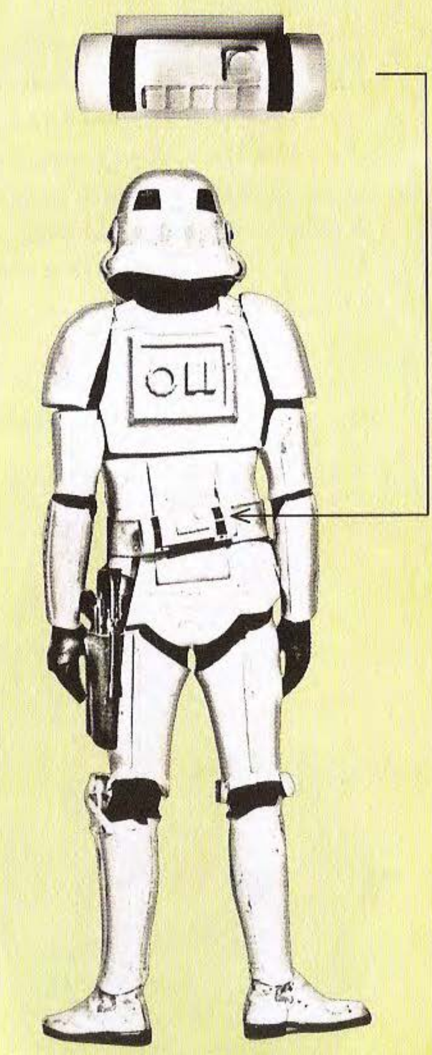
A VECES, LOS SOLDADOS DE ASALTO ACTIVAN ESTE DETONADOR PARA EVITAR SER CAPTURADOS E INTERROGADOS. Y POSIBLEMENTE PARA APUNTARSE UNA MUERTE MÁS. -RIEEKAN



EXTRACTO DEL MANUAL DE CAMPO DEL CUERPO DE TROPAS DE ASALTO IMPERIALES

SECCIÓN 32.B.ST57

OPERACIÓN EN COMBATE DEL DETONADOR TERMAL CON BLOQUEO POR CÓDIGO



1. Extrae el detonador termal de su acople en la parte trasera inferior.
2. Inspecciona el detonador en busca de daños y confirma la integridad del núcleo de baradio. No prosigas si tu detonador es potencialmente inestable.
3. Haz una estimación de la distancia al objetivo.
4. Introduce los segundos de retardo.
5. Introduce el código de activación.
6. Alinea los hombros con el objetivo; lánzalo describiendo un arco alto en dirección al mismo.
7. Ponte a cubierto para la detonación. Retoma de inmediato el fuego de bláster contra el enemigo.

ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN

Quizá las Tropas de Asalto sean la unidad más pequeña de las fuerzas armadas imperiales, pero somos una rama militar independiente con nuestra propia cadena de mando.

En superficies planetarias, los civiles confunden a menudo a los soldados de asalto con soldados del Ejército Imperial. En el espacio, es habitual que supongan que dependemos de la Armada Imperial. Un soldado de asalto no se ofenderá por ello, pero como oficial militar del Imperio no deberías cometer ese error.

Las operaciones militares del Cuerpo de Tropas de Asalto las dirige el Mando de Tropas de Asalto. Los oficiales del Mando de Tropas de Asalto responden a la voluntad del Emperador Palpatine. Si el Emperador desea un resultado, son los soldados de asalto quienes lo llevan a cabo.

Los miembros de la Guardia Real pertenecen al Cuerpo de Tropas de Asalto y sirven al Emperador como guardaespaldas personales. Como tales, son ajenos a la cadena de mando tradicional y reciben órdenes directas de Su Majestad Imperial y de su honorable cámara de asesores.

FORMACIONES Y DESPLIEGUE

Cada soldado de asalto es una unidad de combate formidable en solitario. En grupo, pueden lograr cualquier objetivo en tierra, aire o espacio.

ESCUADRA

ESTRUCTURA: de 8 a 10 soldados de asalto
RANGO DEL COMANDANTE: sargento

NOTA: la escuadra es la unidad menor de soldados de asalto que se suele desplegar ante una amenaza.



Soldado de asalto y guardia real



EXTRACTO DEL MANUAL DE CAMPO DEL CUERPO DE TROPAS DE ASALTO IMPERIALES

SECCIÓN 682.T.ST88

MANTENER LA FORMACIÓN DE ESCUADRA

Para una mayor flexibilidad en condiciones de combate inciertas, divide tu escuadra en dos unidades formando cuñas. Sitúa al líder de la unidad en la punta de cada una.

Las formaciones en cuña permiten un mayor alcance de fuego en todas las direcciones y una comunicación inmediata entre sus miembros. Agrupar una escuadra de esta manera está especialmente indicado en situaciones en las que se desconoce la composición o la ubicación de las fuerzas enemigas.

PELOTÓN

ESTRUCTURA: de 4 a 5 escuadras
RANGO DEL COMANDANTE: teniente y sargento mayor

NOTA: como sucede con las escuadras, los pelotones pueden variar en tamaño.

COMPAÑÍA

ESTRUCTURA: 4 pelotones
RANGO DEL COMANDANTE: capitán

NOTA: la compañía Tango luchó durante la Supresión de Lasan. Sus miembros recibieron la Medalla Imperial al Valor.

BATALLÓN

ESTRUCTURA: 4 compañías
RANGO DEL COMANDANTE: mayor

NOTA: es probable que un batallón de las Tropas de Asalto cuente con varios tipos de unidades especializadas, incluidos soldados de asalto incineradores y soldados exploradores.

REGIMIENTO

ESTRUCTURA: 4 batallones
RANGO DEL COMANDANTE: teniente coronel

NOTA: se considera que un regimiento de soldados de asalto es suficiente para tomar un puerto estelar de clase A.

LEGIÓN

ESTRUCTURA: 4 regimientos
RANGO DEL COMANDANTE: alto coronel

NOTA: la legión es la unidad organizativa oficial de mayor tamaño dentro del Cuerpo de Tropas de Asalto. Es el equivalente aproximado de una fuerza de combate del Ejército Imperial.



Una compañía con el apoyo de infantería acorazada



LA LEGIÓN 501

Por el comandante Mak Tennar

Somos guerreros de élite al servicio del Emperador, pero nos enorgullece llevar el sobrenombre de «el Puño de Vader». La Armada y el Ejército Imperiales son esenciales para mantener la paz en nuestro glorioso Imperio, pero los soldados de la 501 son mucho más que pacificadores. Servimos a los más altos gobernantes del Imperio.

La Legión 501 se fundó durante las Guerras Clon y obtuvo su reconocimiento durante la rebelión de los Jedi que puso fin al conflicto. Fueron los soldados de la 501 quienes arrasaron el Templo Jedi para eliminar a esos falsos magos que se ocultaban en su fortaleza gubernamental. Los miembros de la 501 son escogidos personalmente por Lord Vader de entre todas las unidades de soldados de asalto. Los ascensos en el campo de batalla se otorgan a aquellos que se ganan su respeto.

La Legión 501 continúa sirviendo a Lord Vader durante la emergencia actual y se esfuerza para que llegue el día en que pongamos a los rebeldes en su sitio.

OJALÁ SUPIERA ALGO MÁS DE ESOS HECHOS. SE BORRARON TODOS LOS REGISTROS DE DATOS. SÓLO QUEDAN REFERENCIAS IMPRESAS COMO ÉSTA. —LUKE

ESPECIALIZACIONES DE LAS TROPAS DE ASALTO

El Imperio contiene una inmensa cantidad de mundos. Estos planetas se hallan suspendidos en el vacío como botes de salvamento en un mar muerto. Sin embargo, muchos de estos refugios albergan climas hostiles para los humanos. Mediante una combinación de entrenamiento excepcional y una armadura extraordinaria, los miembros de las Tropas de Asalto pueden dominar cualquier entorno.

SOLDADOS DE ASALTO ACUÁTICOS (SOLDADOS SUBMARINOS)

Se despliega a los soldados de asalto acuáticos, o soldados submarinos, en mundos oceánicos para pacificar amenazas bajo las olas. El suministro de aire de la armadura dura más de una hora y resiste a las enormes presiones de las profundidades marinas. La movilidad submarina queda asegurada mediante botas con aletas y una unidad de propulsión en la espalda.

A menudo se transporta a los soldados submarinos a la batalla mediante AT-AT acuáticos. Sin embargo, tienen autoridad para requisar cortaolas imperiales y otras naves acuáticas de la División Marítima Imperial. Cada soldado submarino lleva un rifle bláster E-11 modificado para lanzar arpones.

Hemos movilizado a los Caballeros Mon Calamari para que ayuden a la Alianza en la liberación de mundos acuáticos. Están especialmente cualificados para derrotar a enemigos como los soldados submarinos. —Mothma

SOLDADOS DE ASALTO ARTIFICIEROS (SOLDADOS ARTIFICIEROS)

Están entrenados para desarmar explosivos, desde minas antitanque a trampas de resorte más primitivas. Su armadura especializada resiste a explosiones controladas y a la proyección de metralla a grandes velocidades. Su casco incluye sensores para detectar la composición química de los explosivos. Además, al primer indicio de detonación, el casco adopta la modalidad de envoltura completa para proteger de daños en ojos y oídos. Los soldados de asalto artificieros son superiores a los droides de desactivación de explosivos por su adiestramiento para recuperar, intacto, un valioso botín para Inteligencia Imperial.



SOLDADO DE ASALTO ACUÁTICO

SOLDADOS DE ASALTO INCINERADORES

Los soldados incineradores muestran marcas rojas en la armadura para indicar su especialización. Portan lanzallamas Opresor y rifles de plasma que proyectan anchos rayos capaces de estimular las moléculas hasta su punto de combustión. Adiestrados para administrar fuego y productos químicos reactivos, los incineradores están especialmente indicados contra la infantería enemiga y para purgar aldeas locales. Mediante el mero uso de botes termobáricos y lanzamorteros, los soldados incineradores lograron el triunfo imperial conocido como la Desolación Cinérea de Nuevo Plympto.



También atacaron Kashyyyk, en especial Kepteracchar

Tengo muchas cuentas pendientes con estos tipos. -Han



SOLDADO DE ASALTO INCINERADOR

MARINES IMPERIALES

Los soldados de asalto de los Marines Imperiales son quienes confieren su fuerza a la Armada Imperial. Están apostados en destructores estelares y otras naves de guerra, y se utilizan como partida de abordaje de primera oleada en naves capturadas. Tras penetrar el casco de la nave enemiga con un láser de corte y una carga explosiva, los marines imperiales ejecutan un asalto de choque con rifles bláster E-11, lanzamisiles MiniMag PTL, proyectiles de humo y granadas cegadoras. Los Marines Imperiales también están entrenados para repeler fuerzas hostiles si se producen brechas en la defensa de una nave.

SOLDADOS DE ASALTO DE ALTO RIESGO

Los climas planetarios extremos no son nada para un soldado de asalto de alto riesgo. Su armadura está completamente sellada contra amenazas ácidas, electromagnéticas, bioquímicas y otros peligros ambientales, y por su interior circula un suministro para tres días de aire enriquecido con bacterias benignas. Los soldados de asalto seleccionados para tareas de alto riesgo se someten al implante de miembros cibernéticos para alcanzar la fuerza y el aguante necesarios para operar esta pesada armadura en misiones prolongadas. Van armados con rifles de impacto y blásters pesados de repetición.



EXTRACTO DEL MANUAL DE CAMPO DEL CUERPO DE TROPAS DE ASALTO IMPERIALES

SECCIÓN 7782.X.ST08

SOLDADOS DE ALTO RIESGO: PROCEDIMIENTO ANTE UNA CONTAMINACIÓN DE FILTROS CATASTRÓFICA

El visor de datos frontal de tu casco te alertará si algún contaminante atmosférico atraviesa los filtros de tu máscara y supone una amenaza letal. Nada atípico debería poder penetrar el entorno aislado de tu traje. Si algún olor o sabor inusual se filtra al interior tu traje, sigue el procedimiento siguiente para una contención inmediata.

1. Deja de respirar. Cierra la boca y los ojos.
2. Cierra los filtros del casco manualmente.
3. Pulsa la válvula de purgado del casco y exhala vigorosamente para limpiar el entorno del casco.
4. Alerta a tu escuadra con una de estas tres alarmas:
   - Alarma por comunicador limitada a escuadra: tres pulsos cortos de comunicador
   - Alarma gestual: extiende el brazo sobre la cabeza con el puño cerrado y flexiona el brazo 90 grados desde el codo
   - Alarma de percusión: tres golpes en rápida sucesión, de armadura contra armadura, mediante el choque de ambos antebrazos
5. Si el sistema electrónico de la armadura aún funciona, inicia una purga de contaminantes de emergencia y la inyección de antibióticos.
6. Prosigue la misión. Cuando regreses a la base, acude directamente a cuarentena para que te examinen los droides médicos de la base.

DURANTE LA BATALLA DE [illegible], NOS RETIRAMOS CUANDO VIMOS UNA ESCUADRA DE SOLDADOS RADIACTIVOS. SUPUSIMOS QUE ESTÁBAMOS ACTUANDO EN UNA ZONA CONTAMINADA. RESULTÓ QUE EL IMPERIO TENÍA DISPONIBLES ESAS ARMADURAS AQUEL DÍA; NOS RETIRAMOS SIN NINGÚN MOTIVO. —RIEEKAN

SOLDADOS DE ASALTO DE MAGMA (SOLDADOS DE LAVA)

Específicamente entrenados para actuar en fumarolas activas, los soldados de lava son desplegados en minas volcánicas en las que la extracción de minerales raros se ve amenazada por guerrillas rebeldes. La armadura de un soldado de lava está reforzada con duravlex para soportar temperaturas extremas de hasta 1.900 grados centígrados. Los soldados de asalto de magma van armados con blásters pesados y lanzallamas SS-Mobile-tech.

SOLDADOS DE ASALTO PARA ZONAS DE RADIACIÓN (SOLDADOS RADIACTIVOS)

Los soldados de asalto para zonas de radiación, o soldados radiactivos, son desplegados en zonas de alta radiactividad, como las que hay en planetas inhabitables pero de alto valor estratégico o en campos de batalla arrasados por la detonación de armas de fisión.

La armadura plateada de un soldado radiactivo está revestida con un polímero de plomo que bloquea la energía electromagnética. Alimentada mediante una unidad en la espalda, también protege al portador de contaminantes del exterior proporcionando un entorno respirable y con control de temperatura.

Los soldados radiactivos portan blásters modificados a los que no afectan los picos de radiación. Su equipo estándar también incluye sensores portátiles para medir los niveles de radiación de fondo y determinar el riesgo potencial para los esclavos imperiales que se asigne a las tareas de la zona.

SOLDADOS DE ASALTO ANTIDISTURBIOS

La insidiosa influencia de la Alianza Rebelde ha propagado la corrupción incluso en el seno de la población leal. Cuando se detecta agitación civil, los soldados antidisturbios entran en acción para restablecer el orden Imperial. Su despliegue se da casi exclusivamente en mundos megalópolis de la zona del Núcleo y las Colonias; mundos desobedientes que requieren disciplina paternal.

Los soldados de asalto antidisturbios son adiestrados en la misma academia de Yinchorr en la que se entrena a la Guardia Real. Son inigualables en combate cuerpo



Soldado de asalto antidisturbios

NUNCA CREÍ QUE LOS SOLDADOS DE ASALTO CONOCIERAN TATOOINE LO BASTANTE BIEN COMO PARA SOPORTAR EL CALOR, PERO NO PARECÍA IMPORTARLES LO MÁS MÍNIMO. —LUKE

En Tatooine no es el calor lo que te mata, sino el aburrimiento. ¿Dónde está el soldado de asalto antiaburrimiento? —Han

a cuerpo y en la utilización de bastones y báculos como la porra aturdidora. Prefieren el combate directo y no temen el acoso de la muchedumbre.

SOLDADOS DE ASALTO DEL DESIERTO (SOLDADOS DE LAS ARENAS)

Los soldados de las arenas se encuentran en mundos áridos y secos en los que las tormetas de arena, ceniza u otras partículas pueden atascar los filtros de respiración y la maquinaria. Su armadura cuenta con un avanzado sistema de purgado de filtros para asegurar la respiración, sistemas de recirculación refrigerantes y lentes polarizadas en el casco para eliminar los reflejos de las dunas. Sus mochilas de supervivencia SD-48 les permiten completar misiones prolongadas bajo el calor asfixiante. Cada una contiene varios litros de agua purificada, un vaporizador en miniatura para condensar agua potable de la atmósfera, un comunicador de largo alcance y un refugio reflector plegable.



SOLDADO DE ASALTO DEL DESIERTO

SOLDADOS PROPULSADOS IMPERIALES (SOLDADOS AÉREOS)

La colorida herencia de los soldados aéreos abarca a los saltacohetes del período Manderon tardío, a los soldados paracaidistas clon de las Guerras Clon e incluso a los infames guerreros con mochilas propulsoras de Mandalore. Al igual que sus predecesores, los soldados propulsados son expertos en ataques aire-tierra. Cada soldado aéreo lleva un retropropulsor AJP-400 Hush-About modificado para lograr un máximo de dos minutos de funcionamiento ininterrumpido.

Los soldados propulsados no permanecen en vuelo durante el combate, sino que utilizan sus retropropulsores para reconocer el campo de batalla, alcanzar zonas inaccesibles, aterrizar tras las líneas enemigas sin ser detectados o ganar altura y abrir fuego sobre el enemigo. Llevan disruptores de plasma pesados y emplean una variedad de armas de proyectiles que incluyen

lanzacohetes, cargas explosivas de riel y lanzaderas de dardos antiinfantería.

SOLDADOS DE ASALTO GÉLIDO (SOLDADOS DE LAS NIEVES)

Como su nombre indica, los soldados de las nieves están entrenados para actuar en entornos árticos. Su armadura de aislamiento cuenta con una malla corporal de color blanco para el camuflaje ártico y con una capa adicional de protección térmica. Los controles manuales para regular los sistemas internos están ubicados en la coraza. Las lentes del casco actúan como visores polarizados para nieve mientras que la placa facial está cubierta con una capucha respiradora que hace circular el aire para calentarlo e impide que se forme hielo en el filtro atmosférico del casco. Cada soldado de las nieves lleva un kit de supervivencia que contiene un calefactor portátil, un refugio plegable, baterías de respuesto, una baliza de seguimiento, un comunicador y bengalas de iones.



Soldado de asalto gélido

SOLDADOS DE ASALTO DE HUMEDAL (SOLDADOS DE PANTANO)

La armadura ligera de los soldados de pantano imperiales muestra un tinte verdoso para camuflarse en zonas boscosas húmedas. Estos escenarios de combate se hallan frecuentemente cerca de lagos, ríos y otros elementos hidrológicos en torno a los cuales suelen agruparse los asentamientos en planetas habitables. Su armadura modificada incorpora aislantes ambientales para repeler los muchos peligros biológicos que albergan los pantanos (colonias de bacterias tóxicas, enjambres de insectos, carnívoros anfibios y otros).

El casco cuenta con respiradores para filtrar oxígeno respirable y permitirle operar bajo el agua durante un tiempo limitado. Las lentes cuentan con visores multiespectro y software para cartografiar el terreno. Estos soldados llevan blásters pesados de repetición y kits con un flotador de emergencia y un vibrocuchillo dentado.

SOLDADOS DE ASALTO DE GRAVEDAD CERO (SOLDADOS ESPACIALES)

Ampliamente considerados como los mejores soldados de la galaxia, los soldados espaciales se especializan en asaltar y capturar naves estelares enemigas. Al igual que los marines imperiales, sirven a bordo de naves de la Armada Imperial pero, a diferencia de éstos, los soldados espaciales se desenvuelven mejor en el vacío interestelar.

La armadura del soldado espacial tiene varias configuraciones, pero todos los modelos incorporan aislamiento de vacío y protecciones contra radiaciones hiperespaciales. También incluye un sistema de propulsión y un pequeño arsenal de armamento antinave. A pesar de ser una armadura angustiosamente voluminosa para gravedades estándar, es excelente para lanzar a soldados espaciales desde una lanzadera de asalto clase Gamma. En esencia, un soldado de asalto de gravedad cero es una pequeña nave espacial con un único tripulante.

Ojalá esto no fuera tan cierto. Un solo soldado espacial puede entrar y tomar el control de un burlador de bloqueos. Necesitamos entrenamiento. Necesitamos contramedidas. —Leia

Su armadura incorpora varias armas. Los antebrazos albergan sopletes láser para cortar el casco de la nave objetivo. El guantelete derecho cuenta con un cañón bláster y el izquierdo con un lanzador de torpedos de protones. Pueden utilizarse los dos lanzagranadas montados en los hombros para liberar gas o granadas de humo tras obtener acceso al interior de la nave

SOLDADOS EXPLORADORES (EXPLORADORES MOTORIZADOS)

Los soldados exploradores imperiales, o soldados motorizados, son expertos en reconocimiento móvil, infiltración y supervivencia. Equipados con moto-jets 74-Z, lideran patrullas para determinar la fuerza del enemigo o llevar a cabo ataques relámpago en apoyo de una fuerza de ataque terrestre mayor.

La armadura de los soldados exploradores es ligera para permitir un amplio rango de movimientos. El casco incorpora visión macrobinocular y un visor de datos tácticos del terreno. Llevan pistolas bláster así como rifles bláster E-11 plegables dotados de visor de francotirador, lo cual les permite eliminar objetivos a distancia.

El kit de campo del soldado explorador contiene raciones, una bobina de microcable con un gancho de agarre, un comunicador con blindaje, un refugio de camuflaje, un kit de purificación de agua, bengalas y un droide de reconocimiento R-4.

Los cazas estelares son eficaces. Las armas de un soldado espacial no sirven para el combate contra cazas. Si aparecen en el punto de mira de un caza, se acabó. —Wedge

Los impulsos electromagnéticos sirven a veces para anular los sistemas electrónicos de sus armaduras. Sin alimentación, los soldados espaciales no pueden moverse. —MADINE



EXTRACTO DEL MANUAL DE CAMPO DEL CUERPO DE TROPAS DE ASALTO IMPERIALES

SECCIÓN 27.B.ST2

SOLDADOS EXPLORADORES: RECONOCIMIENTO Y PROTECCIÓN DE PUNTOS DE REUNIÓN

Durante las misiones de reconocimiento, evita las comunicaciones cuando exista la posibilidad de contacto con el enemigo. Mantén al mínimo el ruido durante el trayecto y no actives fuentes de luz externas. Al infiltrarte, muévete sólo entre posiciones ocultas. Selecciona el siguiente punto de ocultación y pasa rápidamente de uno a otro. Si hay motivos para creer que el enemigo te observa, manténte en cuerpo a tierra y avanza con un patrón de zigzag.

Los soldados exploradores son los ojos y los oídos del Cuerpo de Tropas de Asalto. En trayecto, los exploradores deben comprobar los alrededores en busca de señales de presencia enemiga. Dichas señales pueden incluir:

- ◊ Alteraciones recientes en la maleza.
- ◊ Líneas rectas y ángulos artificiales. Pueden indicar maquinaria enterrada o droides de combate ocultos.
- ◊ Vegetación que no cuadra con lo que la rodea o de un tipo que no suele hallarse en ese planeta. Es un indicador potencial de camuflaje enemigo.
- ◊ Equipo abandonado. Tales objetos pueden haber sido descartados por el enemigo en su retirada y pueden proporcionar pistas de su composición y proximidad.

UNIDADES DE ÉLITE DE LAS TROPAS DE ASALTO

LA GUARDIA REAL DEL EMPERADOR

A cargo de la protección personal de Su Majestad Imperial, la Guardia Real es la unidad más importante de las fuerzas armadas imperiales. Los candidatos a formar parte de esta unidad son cuidadosamente seleccionados de entre las academias y las filas del Cuerpo de Tropas de Asalto. Su adiestramiento en la academia de la Guardia Real de Yanchorr incluye técnicas de combate, así como el arte echani de combate sin armas, que practican unos contra otros en la arena del Turbión. Su prueba final, celebrada bajo la atenta mirada del Emperador, es un combate a muerte cuyo superviviente se une a la Guardia Real.

Bajo sus túnicas carmesíes, los guardias reales portan una armadura de combate inspirada por los legendarios Guardias del Sol de Thyrsus y empuñan picas de fuerza. Se dice que ningún miembro de la Guardia Real ha muerto jamás en combate.

Venga ya, eso ha de ser mentira. -Han

SOLDADOS NOVA

Los soldados de asalto que han sido seleccionados para ocupar un puesto en la guardia de honor del Emperador son reconocidos como soldados Nova. Su armadura brilla con los colores ceremoniales negro y dorado. Rara vez se les encuentra fuera de ceremonias oficiales imperiales, tales como la entrega semestral de la Medalla al Valor o el discurso público del Emperador a los ciudadanos de Coruscant al comienzo de la Semana de Celebración del nuevo año.

Parece que son lo mejor de lo mejor. Por suerte, dicen que sólo hay unas pocas docenas. -Wedge

GUARDIA DE CORUSCANT

La Guardia de Coruscant mantiene la paz en la capital imperial; protege a sus ciudadanos y asegura la estabilidad del mundo que nuestro Emperador considera su hogar. Trabaja en conjunto con la policía de Coruscant, pero sus miembros superan en rango a los oficiales de policía locales. Los guardias de Coruscant están a cargo de mantener la seguridad en sedes de gobierno claves, entre ellas el Palacio Imperial y la Pliada di am Imperium. También escoltan a moffs y a senadores imperiales de alto rango.

Su armadura está optimizada para la visibilidad, la flexibilidad y el combate cuerpo a cuerpo. Cuenta con acolchado adicional para absorber impactos de armas contundentes y las lentes del casco otorgan al soldado una visión perfecta en la oscuridad total. El casco también cuenta con un distorsionador vocal que hace las veces de megáfono para dirigirse a la muchedumbre. Los miembros de la Guardia de Coruscant portan picas de fuerza, bastones táser y rifles antidisturbios, y operan una flotilla de aerodeslizadores de despliegue rápido.



EXTRACTO DEL MANUAL DE CAMPO DEL CUERPO DE TROPAS DE ASALTO IMPERIALES

SECCIÓN 0711.X.STC01

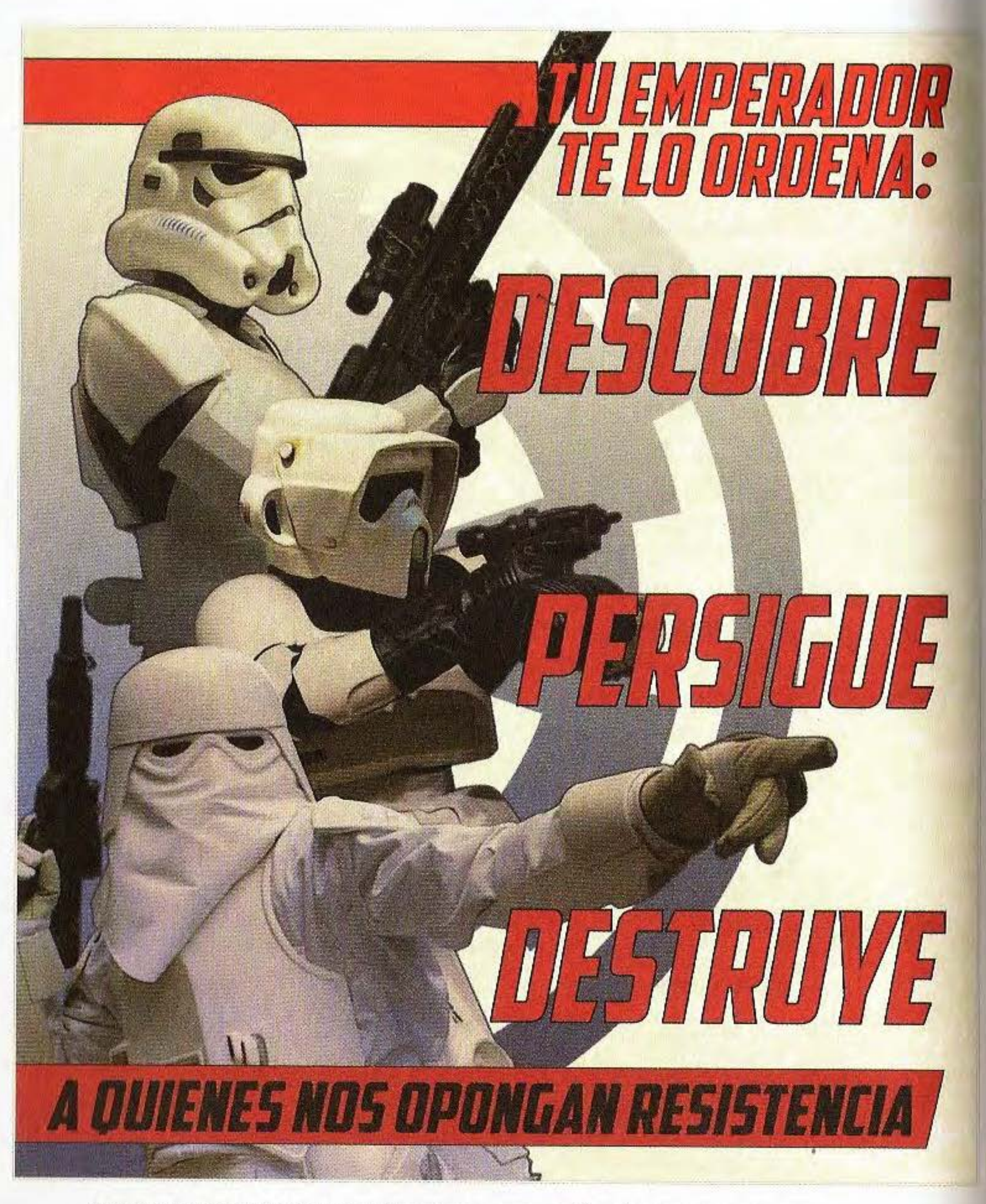
GUARDIAS DE CORUSCANT: USO DE LA PICA DE FUERZA EN COMBATE CUERPO A CUERPO

Maniobra de golpe y tajo:

1. Adelanta una pierna e impúlsate con la trasera dando un salto hacia delante.
2. Al mismo tiempo, ataca al objetivo apuntándole con el extremo romo de la pica de fuerza, empuñando ésta con firmeza.
3. Extiende el brazo hacia el extremo de la vibrocuchilla y describe un arco hacia el cuerpo del oponente.
4. Adopta de nuevo la posición de guardia. Evalúa los daños al objetivo y prepárate para un posible contraataque.

Maniobra de bloqueo ofensivo:

1. Mantén la pica cerca de tu cuerpo, en paralelo al suelo y ligeramente por encima de la cintura. Describe movimientos cortos.
2. Intercepta el arma del enemigo con el centro del asta y absorbe el impacto.
3. Rota inmediatamente tus brazos y caderas, aprovechando el impulso de tu cuerpo para redirigir el arma del enemigo hacia su portador. Apunta al cuello del enemigo, que suele estar desprotegido y es un punto vulnerable de casi todas las especies humanoides.
4. Adopta de nuevo la posición de guardia. Si el enemigo está herido y cesa el ataque, ejecuta un golpe de gracia. (Ver sección siguiente.)



Estas palabras guían las vidas de los soldados a tu mando. También deben guiar la tuya.

COMANDOS DE ASALTO IMPERIALES

Vencer a los rebeldes en su propio juego. La capacidad de combatir a un enemigo escurridizo que evita el combate directo fue lo que impulsó la formación de los Comandos de Asalto Imperiales.

Los comandos de asalto son la división de fuerzas especiales del Cuerpo de Tropas de Asalto. Su especialidad es contrarrestar las tácticas insurgentes de la Alianza Rebelde y sofocar insurrecciones o revoluciones cerca de nidos de rebeldes. Se centran en el sigilo, aplicando énfasis en el sabotaje y el asesinato.

La armadura de comando de asalto es similar a la que visten los soldados exploradores imperiales, pero en color negro mate (por lo que se les apoda «exploradores sombra»). El acabado de la armadura cuenta con un polímero reflectante que dispersa la luz y la radiación electromagnética, lo cual reduce casi hasta la nada su huella en los sensores. La armadura también genera un radio de atenuación del sonido de hasta un metro. Los comandos de asalto están entrenados para pilotar un TIE Cazador, una variante de TIE con escudos creado para combatir contra el caza T-65 Ala-X de la Rebelión.

Yo formé a los comandos de asalto y los lideré en sus primeras misiones. Fueron aquellos éxitos los que nos situaron en posición de desatar un arma biológica, la plaga candoriana, sobre Dentaal. Sólo seguíamos órdenes. Ésa fue la última que acepté del Imperio. Deserté a la Alianza, pero no dejaré de pagar mi deuda con Dentaal hasta el día que muera. -MADINE



El TIE Cazador, desarrollado para el combate y la inserción planetaria de comandos de asalto.

TROPAS DE ASALTO ESPECIALIZADAS (EXPERIMENTALES/CONFIDENCIALES)

TROPAS DE ASALTO SOMBRA (SOLDADOS DE ASALTO BLACKHOLE)

No hay que confundirlos con los exploradores sombra. Los soldados de asalto sombra sirven al agente Blackhole, el líder de Inteligencia Imperial, y por consiguiente se les llama a veces soldados de asalto Blackhole. Sus misiones son confidenciales, pero se sabe que estos soldados reciben un adiestramiento especial en tácticas de infiltración y emboscada.

Su distintiva armadura negra es similar a la habitual de un soldado de asalto, pero las diferencias no se reducen a lo estético. La armadura de un soldado de asalto sombra está hecha de un polímero estigio triprismático que la hace casi indetectable para los sensores. Estos soldados también son conocidos por llevar dispositivos de ocultación personal que distorsionan la luz que los rodea para crear un efecto cercano a la invisibilidad.



SOLDADOS DE TERROR

Creados por el Departamento Imperial de Investigación Militar como experimentos cibernéticos, estos escasos soldados tienen por nombre «soldados de terror». Su especialidad es el combate directo con garras afiladas de duracero en sus manos y pies. Sus miembros cibernéticos potencian su fuerza, velocidad y agilidad. Sus máscaras, que guardan cierto parecido con la del general Grievous, líder separatista fallecido hace tiempo, proporcionan una respiración mejorada a sus pulmones orgánicos.

Los soldados de terror continúan luchando pese a haber perdido uno o más miembros.

SOLDADOS OSCUROS

Por el general Rom Mohc

Mohc consiguió su ejército y la Alianza se lo arrebató. Todos los soldados oscuros sucumbieron en la destrucción del Arc Hammer. O eso esperamos. –Mothma

Debido a que soy la única persona cualificada para hablar de esta nueva tecnología, se me ha pedido que prepare este corto resumen. Recuerda lo próximo que me siento a este proyecto y comprenderás por qué no puedo reprimir la emoción con estas palabras.

En las Guerras Clon, nos enfrentamos a droides de combate. Estuve allí. Llevo décadas luchando contra los enemigos del Emperador. Fui uno de los primeros soldados del espacio de gravedad cero y, pese a que reconozco que esa tecnología sigue progresando, me preocupa enormemente que la dirección actual de la investigación militar del Imperio esté amenazando con dejar de lado el combate personal por completo.

Mis soldados oscuros son droides, sí, pero devuelven el arte de la guerra a sus orígenes, al honor del duelo. Estos guerreros de hierro se enfrentan al enemigo en combate singular.

El soldado oscuro de fase I es un esqueleto autómata cuyo armazón está hecho de una resistente aleación de phrik. Un brazo termina en una vibrohacha y el otro está soldado a un escudo metálico. El fase I es un guerrero puro que se apoya en el arte de la esgrima, pero no es más que un campo de pruebas para mi modelo mejorado de fase II.

El soldado oscuro de fase II está construido con un armazón externo reforzado de aleación de phrik. Su retropropulsor le permite volar en pequeñas ráfagas, mientras que su cañón de asalto descarga una devastadora lluvia de misiles y carcasas de plasma. Su invocador de arco desata una descarga eléctrica controlada capaz de hacer estallar circuitos electrónicos y hervir a seres orgánicos desde dentro.

El fase III, una evolución de los modelos anteriores, también puede llevarse como un exotraje, lo cual permite a un operador humano entablar combate directo. Su armamento consta del cañón de asalto del fase II, así como dos lanzaderas de misiles montadas en los hombros.

Debo señalar que aún no he completado la fase III y que los otros dos modelos siguen en fase de pruebas, pero afirmo lo siguiente: soy un soldado de asalto, y cuando miro a mis soldados oscuros veo a mis hermanos de armas.

Tómalo en consideración (al igual que mi necesidad de aumentar los fondos) la próxima vez que oigas hablar de una estación de combate que destruye planetas. ¿Qué tiene eso de honorable?

INFORME DE MISIÓN: Heroísmo al servicio del Emperador

MÉRITOS: pelotón Negastrike, guarnición central de la 501 Sector M777, Borde Medio

ANTECEDENTES: el sargento de pelotón ya había logrado distinguir a su unidad en operaciones en Balmorra, Lasan y el Anillo de Metellos. Antes de este incidente, la Legión Imperial 501 había recibido órdenes para contener actos de violencia de los trandoshanos contra colonos imperiales que habían recibido la bendición del Emperador para tomar posesión del mundo colonia de Dosha.

INFORME DE MISIÓN: La 501 ocupó puntos clave por toda la superficie doshana. A bordo de barcos de transporte imperiales, el pelotón Negastrike avanzó contra un nido atrincherado de trandoshanos cerca de la desembocadura del río Arakka. Tras demoler la fortificación enemiga con detonadores termales y blásters de repetición, el pelotón se halló pronto bajo el fuego de una compañia de bandidos trandoshanos que se habían parapetado en los lechos de algas del río.

El pelotón Negastrike acorraló a los bandidos, pero no podían desembarcar sin ser abatidos al aproximarse. El sargento de pelotón ordenó a sus soldados propulsados elevarse y disparar al enemigo desde el aire para atraer sus disparos. Una vez que los hostiles abrieron fuego, el sargento de pelotón ordenó a sus soldados incineradores saturar la costa con aerosol químico. Al disparar fuego de bláster para provocar la combustión de los productos químicos, el pelotón Negastrike contempló arder los lechos de algas, en los que se hirvieron más de cien trandoshanos vivos.

RESULTADO: Las acciones del pelotón frustraron el contraataque del enemigo y permitieron a la 501 obtener la victoria. Darth Vader honró al sargento del pelotón Negastrike calificando sus acciones de «notables»; sin duda un gran elogio.

LOS TRANDOSHANOS NO ERAN NUESTROS ALIADOS Y NO SUPIMOS DE ESTE COMBATE HASTA QUE TODO HUBO ACABADO. OJALÁ HUBIÉRAMOS PODIDO AYUDAR. —RIEEKAN







PARTE V

LA DOCTRINA IMPERIAL

Por el gran moff Wilhuff Tarkin



LA PROYECCIÓN DEL PODER: EL DERECHO DEL IMPERIO A GOBERNAR

Vivimos en una gran era; una era que dará forma a la civilización galáctica para los próximos mil años. Este logro se obtendrá mediante nuestra fidelidad a la ideología.

Yo, que he ayudado a dar forma a la doctrina que sustenta el Nuevo Orden del Emperador, estoy más que cualificado para explicar sus preceptos. Tú, quien como comandante militar llevarás a cabo la voluntad del Emperador, debes comprenderla y obedecerla.

Cuando la República pereció, la causa era evidente: dos heridas mortales no tratadas la habían ulcerado durante siglos. En primer lugar, la República solicitaba el parecer de todos sus ciudadanos, sin importar lo insignificantes o estúpidas que fueran sus preocupaciones. En segundo lugar, la República daba valor a la apariencia superficial de paz; no contó con fuerzas militares propias hasta que una guerra civil puso a los Jedi en la línea del frente junto con soldados clon recién producidos.

La República no proyectaba poder, ni interna ni externamente. La realidad es que la República no tenía ninguna clase de poder.

La democracia de la República era un puntal para los vagos. Permitía a los ciudadanos diluir su responsabilidad personal en un todo mucho mayor, asegurando así que nadie asumiera jamás la responsabilidad de sus fracasos personales. Los debates y los comités lisiaban la gestión gubernamental y detuvieron el progreso en seco. El Emperador Palpatine reconoce que todos los seres no son iguales y que las decisiones que determina una mayoría numérica no por ello son válidas.

El pacifismo de la República era un escudo para los débiles. La guerra es el estado natural de las cosas. Piensa en los colmillos del rancor, perfeccionados para la supervivencia y habituados a derramar sangre. Bajo el mandato del Emperador Palpatine, los ciudadanos imperiales tienen la oportunidad de poner a prueba su valor en cuestiones de vida o muerte. Los revolucionarios,



Los escritos de Tarkin son tan odiosos como él. —Leia

LORD VADER ES MUCHO MÁS QUE UN SÍMBOLO DE INSPIRACIÓN. SUS ÓRDENES SE ANTEPONEN A LAS DE CUALQUIER OFICIAL MILITAR, CON LA EXCEPCIÓN DEL PROPIO EMPERADOR.

traidores y alienígenas salvajes que no se inclinan ante nuestro Emperador, sino que ansían desafiar nuestra autoridad, hallarán un final despiadado cuando anexionemos sus territorios a nuestros dominios. Somos un Imperio y debemos expandirnos si queremos mantener nuestra vitalidad.

El Imperio derriba falsas invenciones sociales en beneficio de un gobierno claro y absoluto. Nos hemos deshecho del lastre de las libertades innecesarias y se ha dejado claro cuál es el poder central. Nadie duda de cuál es su sitio en el Nuevo Orden.

Como comandante de las fuerzas armadas imperiales, juegas un papel crucial en la proyección del poder imperial. Esta autoridad es necesaria tanto dentro, para mantener el orden en los Mundos del Núcleo y otros territorios, como en la frontera, donde nuestras fuerzas anexionan nuevos territorios en nombre del Emperador.

Conquistar planetas para arrebatarles sus minerales y esclavizar a sus habitantes: eso es lo que el Imperio entiende por expansionismo. Por suerte, hemos empezado a revertir sus avances. —Mothma

LA DOCTRINA TARKIN: EL ANTEPROYECTO DE LA SUPREMACÍA

No soy de los que buscan la gloria a costa de mi Emperador, aunque mi plan de reestructuración ha llegado a conocerse como la «doctrina Tarkin» sin voluntad alguna por mi parte. La primera vez que presenté la propuesta al Emperador, supe con certeza que un hombre de su posición daría valor a las ideas de un visionario similar.

La doctrina Tarkin es la siguiente fase en el desarrollo del Nuevo Orden. Con tres principios rectores, el Imperio desmantelará por fin los artificios residuales de la Antigua República e inculcará la disciplina mediante la intimidación.

PRIMER PRINCIPIO: CONSOLIDACIÓN TERRITORIAL

La República dividía la galaxia en miles de sectores, cada uno bajo el mando de un senador que, a su vez, decía representar a billones de ciudadanos. Este sistema engendró un ruidoso caos. Sin embargo, como ocurre con el residual Senado Imperial, todavía persisten algunos de sus fragmentos.

El Senado Imperial no tardará en ser eliminado y, bajo la doctrina Tarkin, también se eliminará el peso de los gobiernos sectoriales. El mapa galáctico existente se dividirá en macrosectores, cada uno formado por decenas o cientos de sectores de menor tamaño. Un gran moff gobernará cada macrosector y recibirá generosas asignaciones militares en función de su situación.

Los macrosectores permitirán a las fuerzas armadas imperiales reaccionar con rapidez y decisión. Nuestros enemigos ya han aprovechado bastante su estrategia de ataque y retirada, alentados por la creencia de que un sencillo hipersalto los pondrá fuera de la jurisdicción de la patrulla sectorial más cercana. Un gran moff a cargo de un macrosector no se lo pensará dos veces para cruzar fronteras sectoriales ni estará obligado a pedir consejo a los políticos locales acerca de las acciones del Imperio.

Pues no tardamos mucho en cogerle el tranquillo. Basta con simular incursiones en la frontera de un macrosector para desatar una guerra territorial entre dos grandes moffs. —Wedge

Yo soy el primero de los grandes moffs, tras haber recibido tal rango del mismo Emperador Palpatine. He tomado el control del macrosector Exterior, que abarca todos los territorios del Imperio a lo largo del Borde Exterior. Dicha extensión es una vasta cinta de territorio continuo. Mi propio imperio, dirían algunos, aunque siempre me apresuraré a desalentar

LOS NUEVOS MACROSECTORES TERRITORIALES EXPANDIRÁN LAS JURISDICCIONES MILITARES.

MACROSECTORES TERRITORIALES



tales halagos. Mis acciones sirven a Su Majestad Imperial.

SEGUNDO PRINCIPIO: COMUNICACIONES RÁPIDAS

HoloNet, que permite la comunicación cara a cara a través de miles de años luz, es una de las maravillas de la tecnología galáctica. Es, por tanto, demasiado valiosa para dejarla en manos del público. Bajo la doctrina Tarkin, todos los transceptores de HoloNet serán reubicados a grupos de sector imperiales y se reajustará la red al completo para la coordinación de las fuerzas armadas. Cada nave insignia de sector recibirá su propio transceptor y permanecerá en contacto directo con el mando del macrosector, que a su vez tendrá un enlace directo con el Alto Mando Imperial de Coruscant. Nuestros enemigos, que carecerán de estos medios, jugarán en gran desventaja. Además, los sectores imperiales más alejados ya no podrán descontrolarse por falta de disciplina; no cuando la autoridad central vigile todos sus movimientos.

TERCER PRINCIPIO: EL DOMINIO MEDIANTE EL MIEDO

Como comandante militar, sabes que las fuerzas armadas imperiales son excelentes a la hora de sembrar el terror. Los destructores estelares, los AT-AT y las Tropas de Asalto son mucho más que meras herramientas: son símbolos de la fuerza del Imperio. De esa idea parte el dominio mediante el miedo. El miedo a un ataque puede ser tan poderoso como el uso de la fuerza.

Sin embargo, permite que sea yo mismo quien indique el fallo. Nuestras fuerzas armadas son superiores en equipamiento, adiestramiento y efectivos, pero nuestros enemigos ya saben cómo luchar contra soldados. Saben cómo entablar combates navales convencionales y cómo destruir vehículos blindados durante una invasión planetaria. Esas tácticas de campo de batalla existen desde hace milenios.

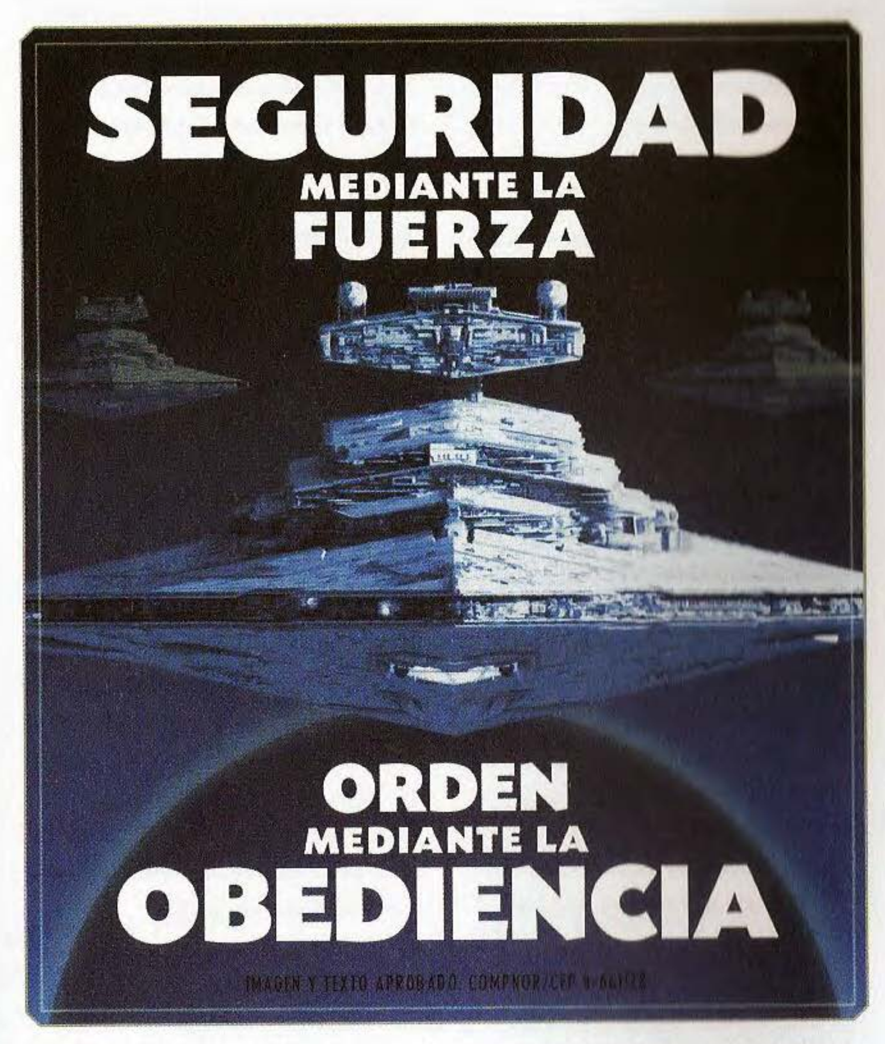
Sin embargo, si contáramos con un arma que sólo los recursos del Imperio pudieran producir, un arma de un efecto tan devastador que desafiara toda explicación lógica, ¿quién podría contrarrestar tal táctica? Este extraordinario elemento disuasorio supondría un golpe tan desmoralizador que el enemigo jamás se recuperaría. Se convertiría en un nuevo símbolo que ejemplificaría la invencibilidad del Imperio. Si blandiéramos tal arma, acabaríamos con toda esperanza de resistencia.

No se trata de un sueño. He asumido la tarea de investigar y producir tal superarma para el uso del Imperio. Con sólo un puñado de superarmas (y los

¿A quién quería engañar? Una semana después de hacerlo, podías comprarle transceptores piratas de HoloNet a cualquier mercachifle de Nar Shaddaa. -Han

susurros alentados por la propaganda), los ciudadanos quedarán advertidos contra la desobediencia. Si la resistencia persiste, se sacrificará a las poblaciones más problemáticas como ejemplo.

Una vez que la doctrina Tarkin se asiente, el dominio del Imperio será absoluto a lo ancho y largo de la galaxia.



El dominio mediante el miedo no tiene sentido si no puedes cumplir tus amenazas. No se debe mostrar piedad a los traidores.

LA REBELIÓN: UNA GRAVE AMENAZA PARA EL ORDEN IMPERIAL

La implementación de la doctrina Tarkin es crucial, pues el Imperio está asediado por desafectos y traidores. De entre ellos, los principales son los necios que han jurado lealtad a la «Alianza para Restaurar la República».

Son un hatajo de traidores, un rebaño de ignorantes: los rebeldes. Están convencidos de que pueden regresar a una era de idealismo que sólo existe en su empañada memoria y en su limitada imaginación. La República lleva muerta dos décadas y, a la luz de los logros del Imperio, sus fracasos nunca fueron más evidentes.

Por desgracia, no debemos ignorar a los rebeldes. Sus métodos cobardes han causado por todo el Imperio la muerte entre soldados y ciudadanos por igual.

Los orígenes de la Rebelión tienen sus raíces en las Guerras Clon. Una minoría política que se autodenominaba «la Delegación de los 2000» trató de imponer su voluntad al Canciller Supremo Palpatine. Los senadores Bail Organa de Alderaan y Mon Mothma de Chandrila, a pesar de ocupar escaños en el Comité de Leales a Palpatine, exigieron concesiones que habrían debilitado el poder ejecutivo y lo habrían devuelto a sus codiciosas manos. Cuando su desesperado intento de retomar el control fracasó, se impuso el Nuevo Orden.

El Emperador emitió órdenes para detener a la mayoría de aquellos que habían firmado la Petición de los 2000. Organa y Mon Mothma conservaron sus carreras políticas mediante la obediencia fingida pero, entre bastidores, urdieron la unificación de las múltiples bandas de insurgentes para formar lo que llamaron «la Alianza Rebelde».

Los rebeldes son traidores e insurrectos. Sus actos les han garantizado la sentencia de muerte. La existencia de la Rebelión es precisamente lo que pone de manifiesto la necesidad de contar con superarmas, y si a lo largo del proceso hay bajas civiles es porque así ha de ser. No se puede esperar tener las manos limpias mientras se purga la galaxia de escoria rebelde.

Si esperamos lograr que deserten más oficiales imperiales, me temo que la Alianza tendrá que hacer algo con respecto a los delirios de Tarkin. La mayoría de imperiales de alto rango están adoctrinados mediante cuentos similares. —Mothma

LA REBELIÓN: AMENAZAS ACTIVAS

Los rebeldes han reunido una fuerza militar y la han puesto bajo el mando de generales decrépitos. Tienen soldados, naves capitales, vehículos de superficie y cazas estelares. A menudo, sus reclutas no tienen formación ni han superado prueba alguna, y sus oficiales han perdido todo contacto con la realidad y tienen delirios de grandeza; esperan revivir sus triunfos de las Guerras Clon.

LOS COMANDOS DE PAGE

Los rebeldes se definen por su confianza en las tácticas de guerrilla. Las fuerzas especiales rebeldes las llevan a cabo de forma excelente, y los Comandos de Page son la peor de todas. Especializados en el sabotaje y la destrucción gratuita, los miembros de los Comandos de Page han sido designados por Inteligencia Imperial como objetivos prioritarios para su captura e interrogatorio.

ESPECIALIDADES DE LA UNIDAD: demolición, secuestro, terrorismo, instigación de la insurgencia a nivel planetario

PERSONAL CLAVE: mayor Bren Derlin, teniente Judder Page

ME ALEGRO DE VER EL NOMBRE DE DERLIN JUNTO A UNA PARTE DEL CAOS QUE HA CAUSADO. SIN DUDA SE HA GANADO SU MALA FAMA. -RIEEKAN

ESCUADRÓN ROJO

La Rebelión lleva años organizando una fuerza de cazas estelares de ataque rápido, y ha recibido un empujón recientemente al adquirir los diseños del caza T-65 Ala-X por culpa de un ingeniero de Incom desleal. El Escuadrón Rojo está compuesto por los pilotos más expertos de la Rebelión. Esta unidad utiliza principalmente el Ala-X, pero emplea el BTL-A4 Ala-Y de Koensayr para llevar a cabo sus bombardeos. Su creciente lista de éxitos ha llevado al Mando de la Alianza a convertir al Escuadrón Rojo en una unidad flotante que se puede reasignar a voluntad.

ESCENARIO DE OPERACIONES: el espacio

ESPECIALIDADES DE LA UNIDAD: combate contra cazas estelares, asaltos a convoyes, misiones de escolta a convoyes, ataques relámpago y bombardeo de planetas, hostigamiento de naves capitales

PERSONAL CLAVE: comandante Arhul Narra, teniente Wedge Antilles

¡Estoy en la lista! En cierto modo me siento halagado. Narra era mucho mejor piloto de lo que yo llegaré a ser jamás. —Wedge

TRAS LA BATALLA DE YAVIN, LOS ROJOS PASAMOS A SER EL ESCUADRÓN PÍCARO. SI EL IMPERIO SE QUEJABA DE LOS PROBLEMAS QUE TENÍA ENTONCES... -LUKE

OBJETIVOS DE ALTA PRIORIDAD

El Imperio ha ordenado la búsqueda de los siguientes individuos. Los informes completos están disponibles previa solicitud. Aquellos marcados con las palabras «capturar» o «ejecutar» han sido compartidos con los agentes autorizados del Gremio de Cazarrecompensas. Si tienes información acerca del paradero o las actividades de alguno de los siguientes objetivos, ponte en contacto con Inteligencia Imperial y con el gran moff del macrosector correspondiente.

DESIGNADOS PARA SU VIGILANCIA O DETENCIÓN



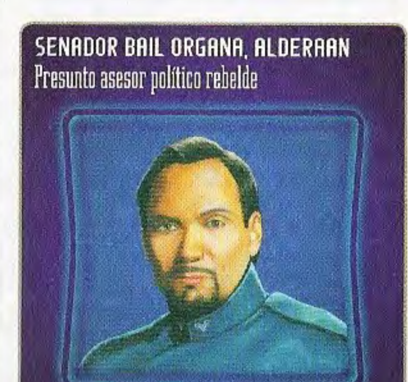
ALMIRANTE GIAL ACKBAR, MON CALA
Comandante y estratega naval;
presunto colaborador de los rebeldes



BORSK FEY'LYA, KOTHLIS
Agente de alto rango de la red de espías bothan;
presunto asesor político rebelde



SENADOR BAIL ORGANA, ALDERAAN
Presunto asesor político rebelde



NOTA: su hija, Leia Organa, ocupa actualmente el escaño de senadora por Alderaan y es una presunta agitadora.

Me gusta creer que subí unos cuantos puestos en la clasificación en los años siguientes a esta publicación.
Leia

DESIGNADOS PARA SU CAPTURA O EJECUCIÓN

SENADORA MON MOTHMA, CHANDRILA
Comandante en jefe rebelde



GENERAL AIREN CRACKEN, CONTRUUM
Comandante de Inteligencia de la Alianza

[EJECUCIÓN]

GENERAL JAN DODONNA, COMMENOR
Comandante del Mando de Cazas Estelares de la Alianza



SENADOR GARM BEL IBLIS, CORELLIA
General rebelde, puede estar formando un ejército propio



GENERAL CARLIST RIEEKAN, ALDERAAN
Comandante de las fuerzas armadas rebeldes



¿En el quinto puesto y por detrás de Bel Iblis? Estás perdiendo facultades, amigo mío. -MADINE

La Alianza nunca utilizará superarmas, pero tampoco podemos permitir que caigan en manos de señores de la guerra o de criminales. La destrucción es el único resultado aceptable. —Mothma

SUPERARMAMENTO

Por Bevel Lemelisk, Departamento Imperial de Investigación Militar (IDMR)

Una fuerza bélica ilimitada concentrada en una única máquina de destrucción. No se trata de una fantasía. Durante milenios, reyes y señores de la guerra han anhelado la potencia de fuego concentrada. Aquí, en el IDMR, hemos descubierto nuevos medios para dominar la potencia de unos cristales kyber gigantescos de los que sólo se habla en las leyendas. Trabajamos sin descanso para crear la próxima generación de superarmas al servicio del Emperador Palpatine.

¿QUÉ ES UNA SUPERARMA?

¡Excelente pregunta! «Superarma» es un término algo vago, pero por lo general se emplea para designar cualquier arma cuya capacidad destructiva supera con creces a la de cualquier otra en el campo de batalla. Durante la turbia protohistoria de Coruscant, puede que un bastón cinéreo zhell fuese tenido por una superarma; en los tiempos modernos, tenemos la capacidad de destruir el propio Coruscant. Pero no adelantemos acontecimientos.

¿EXISTÍAN LAS SUPERARMAS ANTES DEL IMPERIO?

¡Desde luego! Sin embargo, he de decir que el IDMR ha elevado la ciencia del superarmamento a la categoría de arte.

Basta con consultar los registros de la Forja Estelar de Rakata para leer acerca de una superarma histórica. Aquella estación espacial producía equipamiento bélico día y noche, sin cesar. También puedes buscar información del artefacto de Shawken. Aquel primitivo artilugio podía incendiar el universo hasta su deflagración total o hacer que implosionara hasta convertirse en una singularidad, dependiendo de qué holopelícula te guste más. Otras historias hablan de armas de escala inmensa que se activaron durante las antiguas batallas entre Sith y Jedi.

ME SORPRENDE ENCONTRAR ESTO AQUÍ, PORQUE HACE POCO ME ENCONTRÉ PERSONALMENTE CON EL ARTEFACTO DE SHAWKEN. LO DESACTIVÉ, Y ME ALEGRO DE NO HABER AVERIGUADO SI ERA O NO UNA IMITACIÓN. —LUKE

Éstos son dos de mis ejemplos favoritos que explican la vocación del IDMR por superar los logros de nuestros ancestros.

TAMBOR DE CHOQUE

El Imperio Sith construyó este artefacto hace más de tres milenios, aprovechando un periodo de tregua en su guerra contra la República. Una vez ubicado en la superficie de un planeta, el tambor de choque emitía ondas ultrasónicas concéntricas que, en el transcurso de las horas o los días, adquirían fuerza hasta que sacudían continentes enteros. Aunque nunca se intentó, un tambor de choque

desatendido podría, en teoría, reducir un planeta a pedazos.

ARMA ACTIVA: resonador ultrasónico

POTENCIA DESTRUCTIVA HISTÓRICA: deshabilitar circuitos electrónicos y debilitar los soportes estructurales en un radio expansivo lento; ampliación de capacidad destructiva sin verificar

GENERADOR DE SOMBRAS DE MASA

He aquí una idea ocurrente: ¡aprovechar las peculiaridades de la física hiperespacial! Si la documentación que nos queda está en lo cierto, el reactor que alimentaba el generador de sombras de masa existía al mismo tiempo en el espacio real y en el hiperespacio. Esto le permitía emplear la energía latente de la sombra de la masa de un planeta y liberarla como una peligrosa ola de gravedad. Los informes dicen que la República instaló este generador en Malachor V hacia el final de las Guerras Mandalorianas. ¿Funcionó? Ya no existe un planeta llamado Malachor V; es evidente que algo debió de hacer.

¿DEBERÍAMOS INVESTIGAR MALACHOR EN BUSCA DE ARTEFACTOS SITH O JEDI? —LUKE

ARMA ACTIVA: generador gravítico hiperespacial

POTENCIA DESTRUCTIVA HISTÓRICA: aniquilación de naves capitales y estaciones espaciales, destrucción de núcleos planetarios sin verificar

¿DE QUÉ SUPERARMAS DISPONE ACTUALMENTE EL IMPERIO?

¡Son más de las que crees! Más adelante detallaré algunas, pero entiende que incluso con una autorización de seguridad de tu nivel, muchos proyectos activos deben seguir siendo confidenciales.

ESFERA DE TORPEDOS

Una esfera de torpedos es una plataforma orbital de asedio de un diámetro aproximado de 1.900 km. Cada una está equipada con 125 grupos de lanzaderas de misiles de protones. Al disparar torpedos de protones en veloces ráfagas sucesivas, la esfera puede acabar con objetivos de superficie y naves capitales. El Imperio ha encargado la producción de cientos de esferas de torpedos en los últimos años, por lo que, si no has visto una aún, pronto lo harás.

Aún hay demasiadas en manos de imperiales. A medida que capturemos más territorios, me temo que los comandantes imperiales se aferrarán con obstinación a sus mundos natales usando estas Estrellas de la Muerte en miniatura como fortalezas. —Leia

ARMA ACTIVA: torpedos de protones

POTENCIA DESTRUCTIVA: daño concentrado y consecutivo causado por repetidos impactos de torpedo en un radio mínimo; puede destruir una nave capital o bombardear una ciudad de tamaño grande

Si la Alianza quiere quitar de en medio una Estrella de la Muerte, creo que tenemos a un par de pilotos que saben hacerlo. —Wedge

INTENSIFICADOR VISUAL ELECTROMAGNÉTICO

No hay tantos IVE en servicio como yo quisiera, y la culpa es sólo mía. El despliegue de estas armas es difícil y lleva mucho tiempo. Esta arma es una red de satélites

en órbita sincrónica estable sobre un planeta objetivo. Amplifica la luz, causando ceguera y quemaduras en la población de la superficie. ¿Quieres que los mares hiervan? ¡Con el IVE, nunca fue tan sencillo!

ARMA ACTIVA: radiación electromagnética amplificada

POTENCIA DESTRUCTIVA: subidas de temperatura, inundaciones catastróficas, sequías, tormentas de fuego y otros efectos

CAPA NOCTURNA ORBITAL

No hace mucho, el IDMR reajustó el intensificador visual electromagnético y lo relanzó con un nuevo nombre: capa nocturna orbital. Esta arma despliega una red de satélites de la misma forma que el IVE, pero cuya función es la opuesta. La capa nocturna orbital intercepta la luz visible y otras longitudes de onda electromagnéticas para sumir a un planeta en una noche que no termina... hasta que decidas que lo haga. Aunque es cierto que la destrucción de uno solo de sus satélites deshabilitaría la red entera, ¿no es por eso que existe la armada, para mantener a salvo los satélites? El IDMR no puede ocuparse de todo.

Un error fatal. Los Pícaros hemos eliminado una capa entera con un solo Ala-X y un único torpedo de protones. -Wedge

ARMA ACTIVA: intercepción de radiación electromagnética

POTENCIA DESTRUCTIVA: descensos de temperatura, heladas catastróficas, muerte de la agricultura masiva, hambruna planetaria y otros efectos

Ni siquiera hace falta recurrir a un asalto con cazas estelares. Un comando armado con un misil guiado puede ubicar y destruir un satélite desde la superficie del planeta. -MADINE

¿QUÉ SUPERARMAS PODEMOS ESPERAR POR PARTE DEL IDMR EN EL FUTURO?

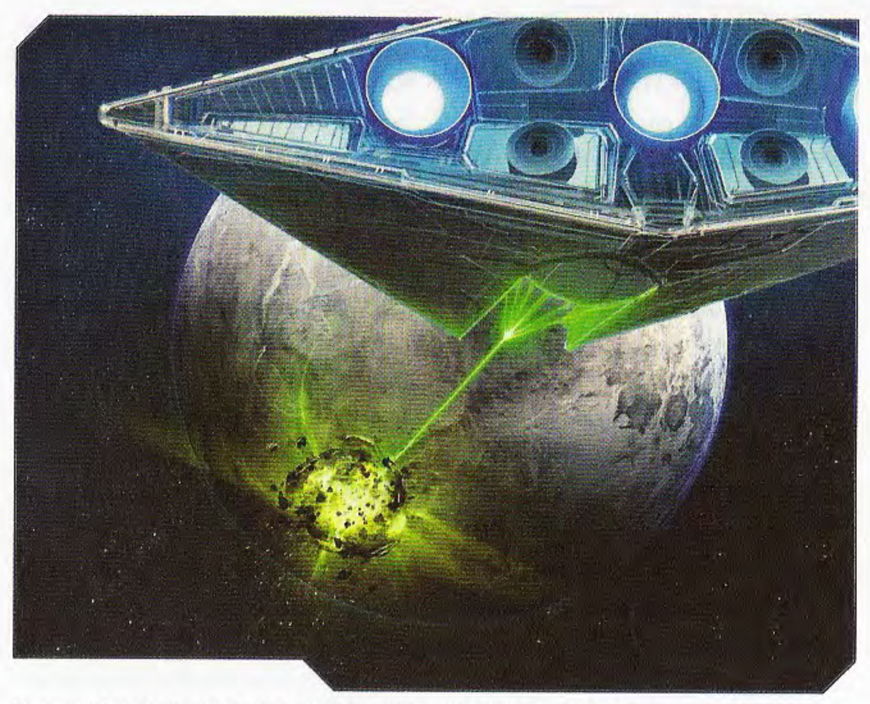
¡Cómo quisiera poder contestar a esa pregunta con todo el peso de mi experiencia! Cabe decir que los investigadores se hallan recluidos en instalaciones de pruebas y en incubadoras de ideas por todo el Imperio, lejos de miradas curiosas y del sabotaje de los rebeldes. Los proyectos enumerados a continuación son experimentales y no están listos para su despliegue. Espero que te den una idea de las prometedoras glorias que están por venir.

DESTRUCTOR ESTELAR CON SUPERLÁSER

El destructor estelar es la espina dorsal de la Armada Imperial y, gracias a la modernización, hemos averiguado cómo hacer de un superláser la espina dorsal de un destructor. Dicha arma permitiría a estas naves hacer pedazos una luna pequeña o partir un continente por la mitad. Ya se han iniciado las pruebas con el Conquistador, y habrá otras en cuanto resolvamos ciertos problemas de miniaturización y de salida de potencia.

Confirmada su destrucción en Mustafar. -MADINE

ARMA ACTIVA: generador de superláser y pantalla de enfoque



LOS SUPERLÁSERES MONTADOS EN EL CASCO SON MUY PROMETEDORES PARA LA DESTRUCCIÓN DE CIUDADES.

POTENCIA DESTRUCTIVA ESPERADA: aniquilación de una luna pequeña (un diámetro menor a 200 km)

ALTERADOR DE FASE DE CRISTALES DE METAL

Siento un particular agrado por el AFCM, aunque reconozco que tendré que cambiarle el nombre antes de asignarlo al servicio activo. En pruebas preliminares, el AFCM proyecta un campo de energía que debilita los enlaces moleculares del objetivo. Una sección de duracero expuesta a un campo del AFCM no tardará en llenarse de miles de grietas imperceptibles. Si le ocurriera esto al casco de una nave de guerra, dichos daños podrían provocar una pérdida de integridad estructural catastrófica, expulsando la atmósfera de la nave al vacío.

ARMA ACTIVA: campo de reconfiguración molecular AFCM confidencial

POTENCIA DESTRUCTIVA ESPERADA: naves capitales y naves estelares de menor tamaño (destruidas de forma indirecta mediante debilitamiento de su casco)

NOTA: todas las superarmas que aquí aparecen como experimentales o en proyecto deben enviarse al almirante Drayson de Inteligencia. —Mothma

Confirmada su destrucción en el Corredor Feswe. Pero ¿qué ocurrió con la tecnología? ¿Alguien tiene vigilada a la TaggeCo? -MADINE

HELADA OMEGA

TaggeCo, una corporación nacionalizada por el Imperio, ha aportado prometedores avances en un proyecto llamado «helada omega». Esta arma utiliza dos torres conductoras para proyectar un campo de energía a lo largo de miles de kilómetros. Dentro de ese campo, la humedad queda instantáneamente congelada y la vibración de las moléculas queda casi anulada a medida que se acercan al cero absoluto.

ARMA ACTIVA: rayo congelante

POTENCIA DESTRUCTIVA ESPERADA: fragmentación de la mayoría de vehículos y estructuras, muerte instantánea de la mayoría de seres biológicos

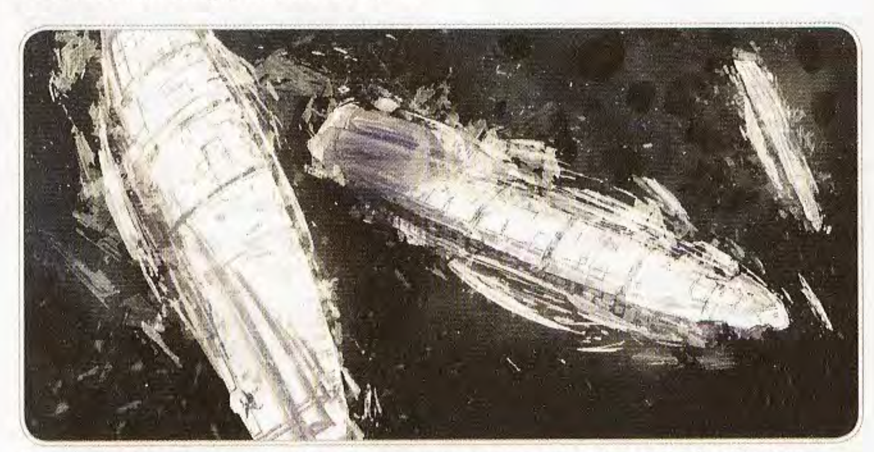
DEVASTADOR DE MUNDOS

¡Éste sí que es un nombre que COMPNOR va a adorar! Mi colega, el doctor Leth, me ha permitido revelar sólo los detalles más básicos acerca de esta prometedora línea de investigación. Los devastadores de mundos son acorazados que flotan sobre la superficie planetaria mediante repulsores antigravedad. Un potente rayo tractor que proyecta su bahía abdominal atrae todos los residuos a nivel del suelo hacia su interior, donde se funden para formar minerales en bruto. Después, sus fábricas internas expulsan cazas de ataque automáticos para proporcionar una pantalla defensiva de escolta al devastador.

Ninguno de los astilleros imperiales que vigilamos los está construyendo. Lo más probable es que no pasaran de la fase de planificación -MADINE

ARMA ACTIVA: rayo tractor sobrealimentado y producción en masa de activos para el ataque

POTENCIA DESTRUCTIVA ESPERADA: daño prolongado y sostenido a la infraestructura planetaria



CON LOS SISTEMAS CONGELADOS Y LOS CASCOS CUBIERTOS DE HIELO, ESTAS NAVES HAN CAÍDO VÍCTIMAS DE LA HELADA OMEGA.

ESTACIÓN DE COMBATE ORBITAL DS-1 IMPERIAL: LA ESTRELLA DE LA MUERTE

De nuevo, sólo se me ha permitido compartir lo más esencial del mayor de los logros del IDMR. La DS-1 es la piedra angular de la doctrina imperial de proyección de poder, y aquellos que comprenden el principio del dominio mediante el miedo apreciarán el nombre con que se hará referencia a esta arma en comunicados de baja seguridad que tengan más probabilidades de ser interceptadas por la red de espías bothan (y, por ende, de llegar a oídos de los rebeldes). Ese nombre es la «Estrella de la Muerte».

La Estrella de la Muerte es la culminación de más de dos décadas de investigación militar. Comenzó como «el Arma», un proyecto que idearon las colmenas geonosianas durante las Guerras Clon y que los Separatistas concibieron para usarlo contra la República. Su diseño se fusionó con los planos del Planetoide Expedicionario de Combate (que desarrollaron en conjunto el diseñador de naves estelares Raith Sienar y nuestro querido gran moff Tarkin). La DS-1 es el resultado.

La construcción de esta luna de metal ha sido uno de los grandes logros de la era Imperial. La Estrella de la Muerte, creada por genios, se construyó sobre las fuertes espaldas de trabajadores forzados wookiees. Por fin, la Estrella de la Muerte se ha completado, y los comandantes imperiales ya pueden maravillarse ante su esmero y su poder.

¿La seguirán otras Estrellas de la Muerte? El tiempo lo dirá, pero en el IDMR hemos contemplado dos posibilidades. La primera: los mundos factoría adaptarán sus instalaciones para producir en cadena duplicados del diseño actual de la DS-1. La segunda: el Imperio construirá una Estrella de la Muerte aún mayor y más peligrosa, de 160 km de diámetro.

Confío en que esto sea sólo el principio. He pasado toda mi vida en el campo de la investigación armamentística, y jamás un cliente se ha conformado con una única «arma definitiva».

Nota: si un medio de comunicación no perteneciente al Imperio pregunta acerca de la estación de combate DS-1 o por la Estrella de la Muerte, debe utilizarse su nombre oficial: «Extractor de Minerales Planetario Imperial». Como precaución, informa acerca del periodista a la Oficina de Seguridad Imperial para una investigación exhaustiva.

CONFIGURACIÓN GENERAL

»120 km de diámetro
»2 hemisferios polares, 12 áreas radiales
»Trinchera ecuatorial de 1 km de ancho
»Casco de acero de quadanio
»Energía, suministros y víveres para 3 años de funcionamiento ininterrumpido

PERSONAL

»343.000 tripulantes navales
»27.000 oficiales navales
»57.300 artilleros
»285.700 efectivos para reparaciones y apoyo
»167.200 pilotos (cazas, lanzaderas, remolques y otros)
»42.800 efectivos para apoyo de naves
»607.400 soldados del ejército
»26.000 soldados de asalto
»400.000 droides
»843.000 pasajeros (aprox.)

SUPERLÁSER DE RAYO COMPUESTO

(FIGURA 1)

»Posición: hemisferio norte
»8 tubos aceleradores de partículas proyectan rayos individuales que convergen sobre una pantalla de enfoque para formar un mismo rayo superláser
» Fuerza producida: variable. Los ajustes abarcan desde naves capitales a planetas. Los tiempos de recarga aproximados del superláser varían entre 1 y 24 horas.
»Alcance: 47.060.000 km

SISTEMAS DE ARMAMENTO SECUNDARIO

(FIGURA 2)

»15.000 baterías de turboláseres D6 de Taim & Bak
»5.000 turboláseres pesados XX-9 de Taim & Bak
»2.500 cañones láser SB-920
»2.500 cañones de iones MS-1 de Defensas Galácticas Borstel
»1.400 cañones láser SB-920
»768 generadores de rayos tractores de Phylon
»440 bancos de torpedos de protones

REACTOR

(FIGURA 3)

»Reactor de hipermateria SFS-CR27200 de Sienar Fleet Systems
»Una obertura de salida térmica expulsa los residuos del reactor de hipermateria

ESTAS OBERTURAS LLEVABAN JUSTO AL REACTOR. SOBRECARGA INSTANTÁNEA. —LUKE

Lo habrían resuelto en la segunda Estrella de la Muerte, pero aparecimos antes de que pudieran terminarla. —Wedge

Si construyes algo alrededor de hipermateria, no te lleves una sorpresa cuando estalle. —Han

ORDENACIÓN URBANA

(FIGURA 4)

El interior de la DS-1 está dividido en 84 niveles internos con 257 subniveles cada uno. Las áreas habitables de la estación están dispuestas en unidades independientes de tamaño urbano casi idénticas en su configuración. Las características comunes incluyen:

» Armerías
» Bloques prisión
» Compresión de desperdicios
» Barracones para soldados de asalto
» Salas de conferencias
» Hangares para cazas TIE (72 TIE montados en armazones de techo)
» Bahías de desembarco de lanzaderas (contención atmosférica mediante campo magnético)

NAVES ESTELARES Y VEHÍCULOS COMPLEMENTARIOS

(FIGURA 5)

» 7.000 cazas estelares TIE
» 4 cruceros de ataque
» 3.600 lanzaderas de asalto
» 1.860 transbordadores
» 1.400 andadores AT-AT
» 1.400 andadores de exploración AT-ST

Aun teniéndolos, la Estrella de la Muerte nunca lanzó más de un par de escuadrones contra nosotros. Tuvimos suerte. —Wedge

MOTORES SUBLUMÍNICOS E HIPERESPACIALES

(FIGURA 6)

» Dos motores sublumínicos 30-5 de Sepma (velocidad sublumínica máxima: 10 MGLT)
» Hiperimpulsor clase 4.0 con 123 generadores de hiperimpulsor SSP06 interconectados de Isu-Sim
» Hiperimpulsor clase 2.0 de respaldo

PUENTE

(FIGURA 7)

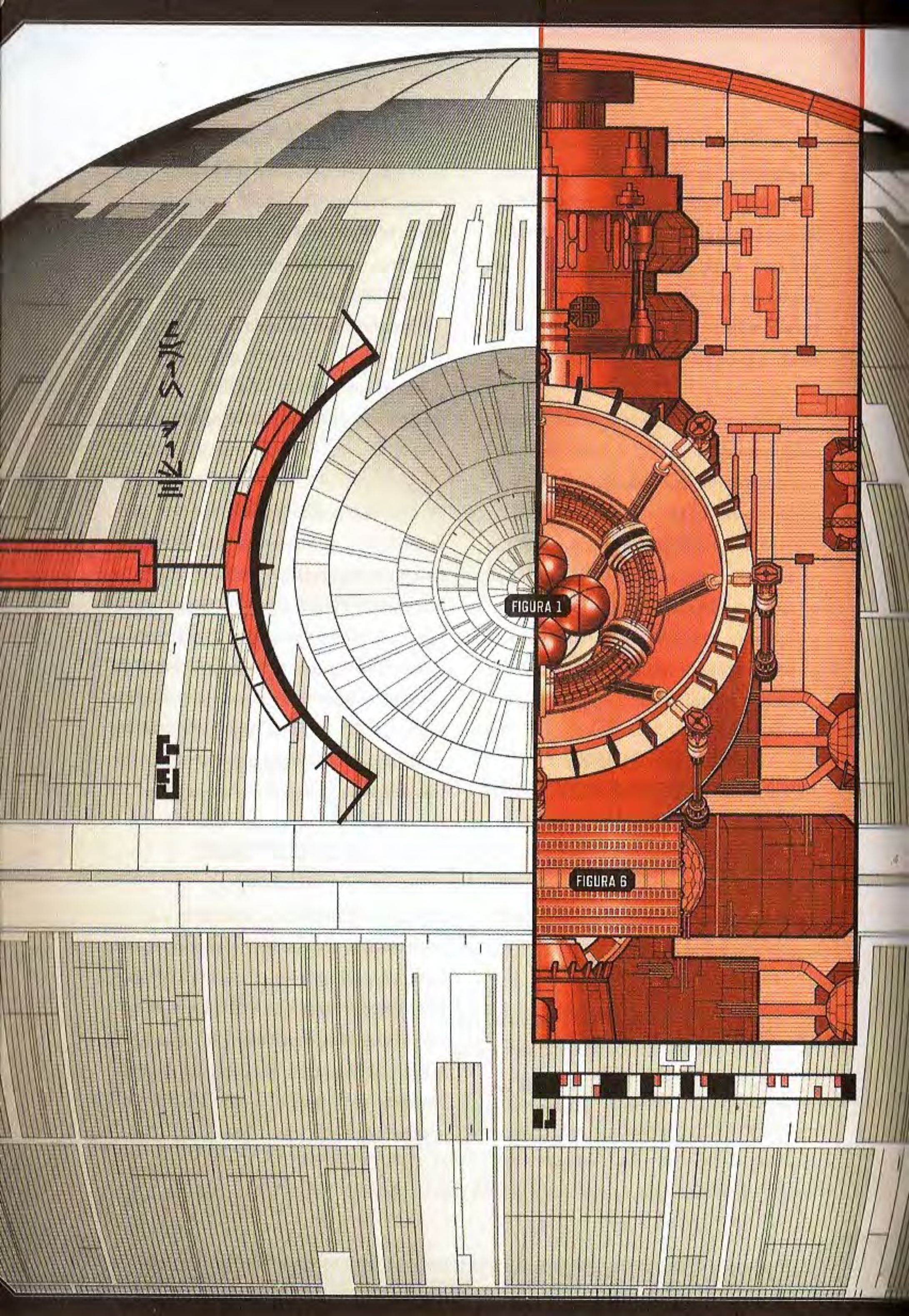
Esta sala de guerra con escudos está situada encima de la pantalla de enfoque del superláser. Desde el interior, el mando ejecutivo puede dirigir las operaciones de la Estrella de la Muerte, supervisar las estaciones de combate asignadas al Ejército, la Armada y el Cuerpo de Tropas de Asalto Imperiales y también acceder a hologramas tácticos y a una cabina de comunicaciones segura.

Desde ese puente presencié las muertes de dos mil millones de alderaanianos. Todos los que había en la sala tardaron poco en seguirlos, cosa que agradezco. —Leia

SALA DEL TRONO

(FIGURA 8)

Ubicada en lo alto de una torre de 100 metros de altura cerca del polo norte, esta sala proporciona toda clase de instalaciones para Su Majestad Imperial, incluido un turboascensor privado y un trono con controles de mando. El acceso a la sala está limitado al Emperador, sus asesores y su Guardia Real.


FIGURA 1
FIGURA 6

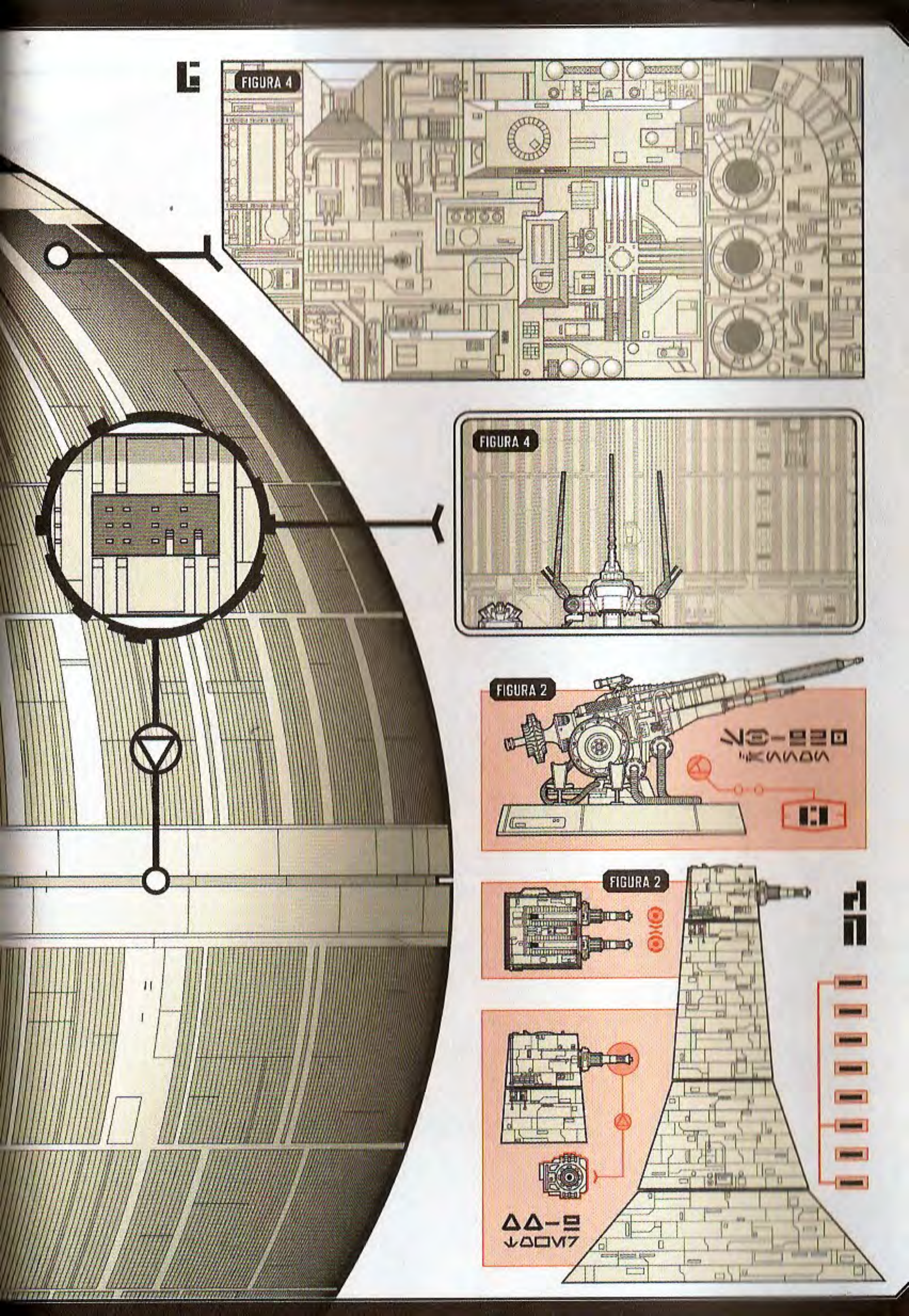
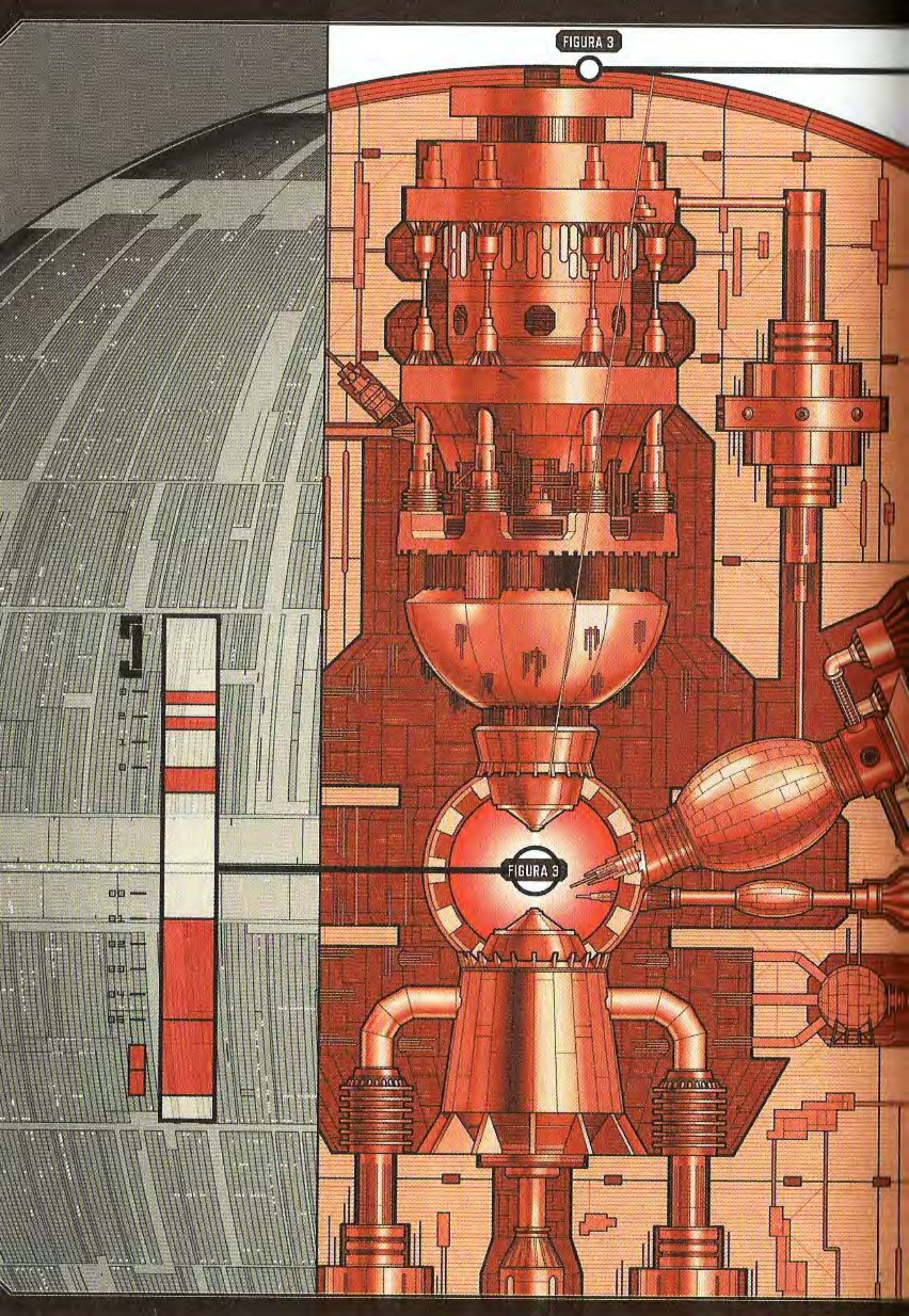
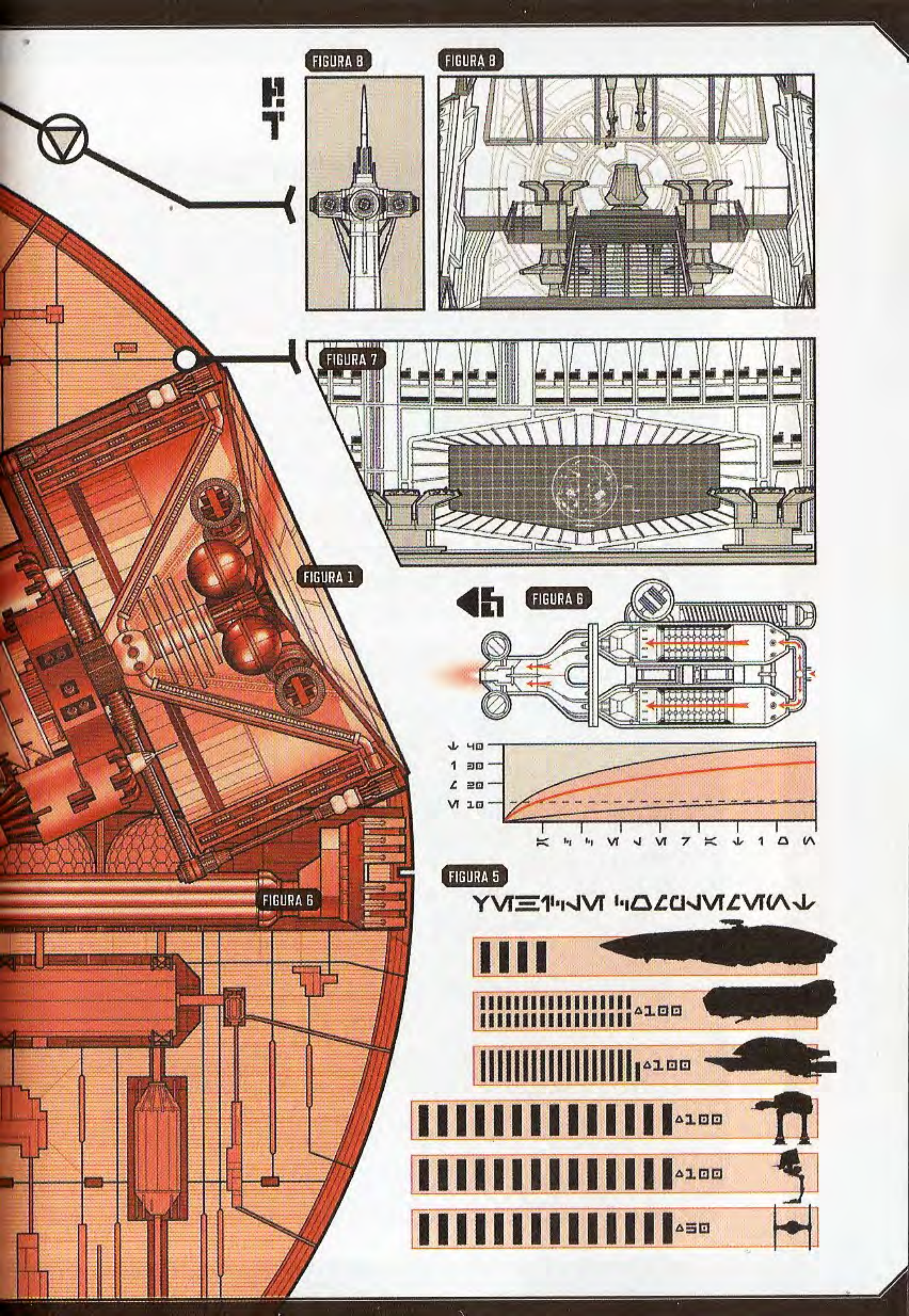


FIGURA 4
FIGURA 4
FIGURA 2
FIGURA 2


FIGURA 3
FIGURA 3


FIGURA 8
FIGURA 8
FIGURA 7
FIGURA 1
FIGURA 6
FIGURA 6
FIGURA 5
40
30
20
10
100
100
100
100
50

AUTORIZACIÓN DE SEGURIDAD NEGRA IMQ-54544-XX-07
ESTACIÓN DE COMBATE ORBITAL DS-1:

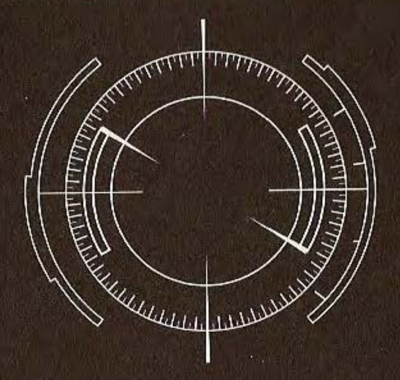
OBJETIVOS PRIORITARIOS

ADVERTENCIA: la activación del superláser representa un gasto inmenso para las fuerzas armadas imperiales, así como la pérdida de un recurso estratégico potencial en un planeta habitable o rico en recursos naturales. La siguiente lista de objetivos prioritarios está ordenada según el daño potencial que se infligiría a los recursos del enemigo.

SOLICITA A INTELIGENCIA IMPERIAL UN INFORME COMPLETO Y ACTUALIZADO DE CUALQUIER OBJETIVO ANTES DE ACTIVAR EL SUPERLÁSER DE LA DS-1.

SÓLO EL PERSONAL CON RANGO ADMINISTRATIVO DE MACROSECTOR Y CÓDIGO DE DISPARO ACTUALIZADOS Y APROBADOS POR EL DESPACHO DEL EMPERADOR PUEDE ACTIVAR EL SUPERLÁSER DE LA DS-1.

NO HACER OBJETIVO A NINGUNO DE LOS PLANETAS ENUMERADOS SIN LA EXPLÍCITA AUTORIZACIÓN DEL ALTO MANDO IMPERIAL Y DE SU MAJESTAD IMPERIAL.



BASES, ÁREAS DE ABASTECIMIENTO O ALMACENES REBELDES POTENCIALES (SIN CONFIRMAR)

- Brigia
- Dantooine
- Edan II
- Golrath
- Polis Massa
- Talay
- Tierfon
- Tomark
- Vergesso

MUNDOS QUE PRESTAN AYUDA POLÍTICA O ESTRATÉGICA A LA REBELIÓN

- Alderaan
- Chandrila
- Isis
- Kashyyyk
- Mon Cala
- Nuevo Plympto
- Ord Pardron
- Ralltiir
- Sullust





Nota final de Su Majestad Imperial

Ahora posees conocimientos cruciales de las fuerzas armadas imperiales, pero este volumen representa una parte ínfima de la lección.

Eres un comandante. Debes sobresalir en este papel. Para sobresalir debes luchar, y en la lucha puedes morir.

Sin embargo, ni con la muerte serás derrotado, pues el Imperio, que se alza sobre los hombros de sus guerreros, siempre sale victorioso. La Armada, el Ejército y el Cuerpo de Tropas de Asalto Imperiales seguirán luchando cuando tú hayas caído.

Mediante tu servicio, derrotamos a nuestros enemigos. Mediante la imponente fuerza de nuestras superarmas, nos aseguramos de que el enemigo vencido permanece arrodillado.

No hay mayor vocación que la de vestir el uniforme de las fuerzas armadas imperiales. Adelante, haz mi voluntad.

Emperador Palpatine

Título original: *Imperial Handbook*

Publicado originalmente por becker&mayer! Books, LLC

Primera edición: marzo de 2015

Editorial Planeta, S.A., 2015
Diagonal 662-664, 08034, Barcelona (España)
www.timunmas.com
www.planetadelibros.com

Imperial Handbook: A Commander's Guide es un producto de becker&mayer! LLC
11120 NE 33rd Place, Suite 101
Bellevue, Washington 98004
www.beckermayer.com

Editado por Delia Greve
Diseño de Rosanna Villarta Brockley
Coordinadora de producción: Jennifer Marx

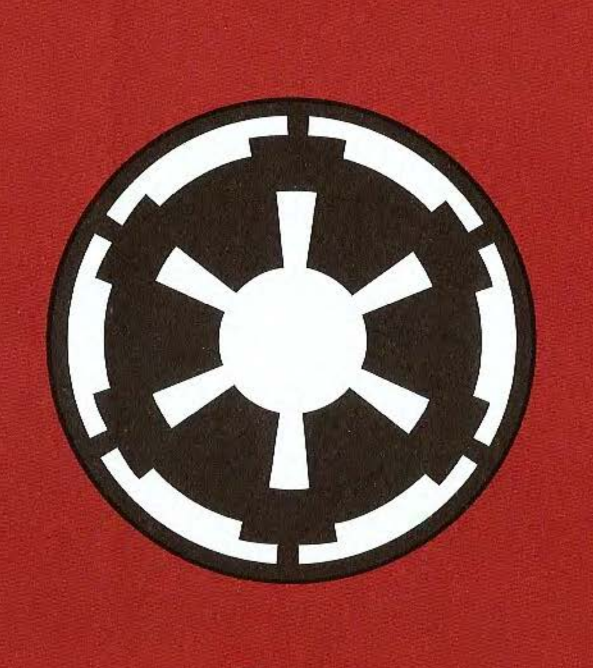
Lucasfilm Ltd.
Editor ejecutivo: J.W. Rinzler
Director de arte: Troy Alders
Guardián del Holocrón: Leland Chee

www.starwars.com

Impreso en China

Texto y notas de Daniel Wallace
Ilustraciones de Chris Trevas y Chris Reiff: pp. 105-108; Joe Corroney: pp. 41, 43, 45, 46, 48, 50–52, 80–85, 142, 143; John Van Fleet: pp. 67, 70, 71, 74, 77; Maciej Rebisz: pp. 15, 22, 35, 55, 147, 148; Russell Walks: pp. 4, 10, 126, 135, 139; Velvet Engine Studio: pp. 6, 16, 19, 24, 30, 31, 49, 53, 59, 62, 64, 73, 86, 92, 93, 94, 97, 98, 102, 103, 112, 114–121, 125, 127, 128, 131, 132, 142, 143, 158.

ISBN: 978-84-480-2085-9
Preimpresión: Keiko Pink & the Bookcrafters
Depósito legal: B-19.724-2014





MANUAL DEL IMPERIO

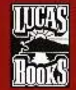
GUÍA PARA COMANDANTES

El Imperio ha tomado la galaxia. A causa de esta expansión, los oficiales de alto rango de cada rama militar del Imperio han establecido directrices y procedimientos tácticos, así como informes de misión y documentos confidenciales para todos los comandantes recién ascendidos.

Tras la Batalla de Endor, la Alianza Rebelde interceptó este manual de alto secreto y lo ha hecho circular entre sus propios comandantes, quienes han añadido notas y comentarios al margen.

ESTA COLECCIÓN DE TÁCTICAS Y REFLEXIONES OFRECE UN ANÁLISIS MUY VALIOSO DE LAS FUERZAS ARMADAS DEL IMPERIO, SIN IMPORTAR DE QUÉ LADO ESTÉS.

Autor: Daniel Wallace
Ilustradores: Chris Trevas, Chris Reiff, Joe Corroney, John Van Fleet, Maciej Rebisz, Russell Walks y Velvet Engine Studio



Visita la página oficial de Star Wars:
www.starwars.com

Produced by becker&mayer!
Bellevue, WA 98004
www.beckermayer.com

timunmas

www.timunmas.com
www.planetadelibros.com



Editorial Planeta, S. A.
Diagonal 662-664,
08034 Barcelona (España)